DATASPELENS NYA TOPPLISTA

JOYSTICK

Nr 4 Sommaren 1984
Pris: 14:80 (inkl. moms)



PROGRAM: ATARIS DATORER

NYTT! BYTA SPEL

PROGRAM: VIC 20 OCH 64

870-04

Gå inte vilse i LABYRINT

Redan i förra numret berättade vi om spelen som har Pac-man till pappa. Nu har vi kollat in alla andra labyrintspel. Här hittar du de allra bästa.

Av Dick Blomberg



■■ Att samla ihop alla labyrintspel under ett och samma tak är i och för sig som att utforska en jättelik labyrint men för att underlätta något har jag gjort ett försök till uppdelning i sex olika kategoriger.

1. **Äta** föremål och bli jagad av fiender (Pac-Man)
2. **Jaga** fiender med vapen i hand
3. **Ringa in** områden
4. **Gräva** sin egen labyrint
5. **Äventyrliga** labyrinter
6. Ett fåtal **speciella** labyrinter med egen unik idé.

Gemensamt för alla labyrintspel är att du måste välja rätt väg. Vissa är späckade med action medan andra är fullkomligt livlösa. Vad du än väljer kommer smarthet och strategi att vara avgörande för bra resultat.

Nr. 1 Här är alltså **Pac-Man** stamfader och övriga släktingar kunde du läsa om i förra numret.

Nr. 2 Du befinner dig i en labyrint tillsammans med ett antal monster och din enda chans är att skjuta dem med ditt eget vapen.

Det klassiska spelet av denna typ är **Berzerk** (Atari/Atari 2600 och Vectrex/Vectrex). I ett rum med elektriska väggar och farliga robotar gäller det att skjuta dina fiender innan de skjuter dig. Om du stannar i ett rum för länge dyker Evil Otto upp. Smit ut genom någon av dörrarna och du hamnar i nästa rum med ännu farligare robotar. Berzerk är ett bra spel med mycket action men eftersom datorn slumpvis bestämmer hur varje nytt rum ska se ut kan du ibland bli skjuten av omringade robotar innan du ens har hunnit se var du själv befinner dig. **Wizard Of Wor** (CBS/Colecovision, Atari 2600 och Roklan/Ataris datorer) bygger på samma princip men här kan fienderna ibland bli osynliga. Tack vare en radarskärm kan du lokalisera dem. **Wizard 64** (Commodore/Commodore 64) och **K-Razy Shootout** (CBS/Ataris datorer) är liknande spel för dig som vill spela Berzerk på dator. **Night Stalker** (Mattel/Intellivision) är ett av mina personliga favoriter. Det bygger på samma princip men innehåller betydligt mera strategi. En välspelad omgång tar minst en timme att fullfölja och då har din värsta fiende avancerat till att vara helt osynlig.

EN!

Det enda du ser är hans skott som långsamt närmar sig.

Venture (CBS/Colecovision) bjuder på minst lika mycket äventyr men är betydligt mer actionladdat. Varje spelplan innehåller fyra olika rum med lika många skatter. Varje rum bevakas av en viss typ av motstånd som du övervinner med hjälp av din välriktade pilbåge. Det finns tre olika spelplaner (= 12 rum) att bemästra innan spelet har "gått runt".

Shamus (Synapse/Commodore 64, Ataris datorer) innehåller också mycket action på din jakt efter nycklar till olika lås. Här väntar 32 rum på att bli upptäckta och skulle inte det räcka hittar du ytterligare 38 rum i **Shamus – Case II.**

Nr. 3 Denna kategori har vissa likheter med spel typ Pac-Man. Det gäller att övervinna en hel spelplan jagad av fiender som du inte kan skjuta på. En spelplan består av en mängd mindre kvadrater. Om du passerar alla fyra sidor i en kvadrat byter den färg och denna del är därmed erövrad. Grundprincipen stakades ut i **Amidar** (Parker Brothers/Atari 2600). Jagad av apor och grisar försöker du måla om hela labyrinten. Ett skapligt spel som har fått bättre uppföljare i **Demolition Herby** (Telesys/Atari 2600) och **Pepper II** (CBS/Colecovision). Den vansinnige bilföraren Herby ringar in så många kvarter som möjligt i jakt på bensin. Andra bilar försöker sätta stopp för den vilda framfarten. Om Herby är smart kör han på sina motståndare bakifrån och placerar dem därmed i den omgivande terrängen utanför labyrinten. Bra grafik och utmärkta ljudeffekter gör Demolition Herby till en hjälte bland bildårar.

Pepper II är kungen i denna typ av spel. Varje spelplan är stor och detaljrik och endast en fjärdedel av den syns i bild. Om du använder en av labyrintens utgångar uppenbarar sig nästa fjärdedel. Dessutom har man lånat en bit av Pac-Man. Vissa små kvadrater innehåller en högaffel och om du ringar in detta rum kan du för en kort stund jaga dina förföljare.

Du som har en hemdator och vill spela denna typ av labyrintspel kan prova **Kid Grid** (Tronix/Vic 64, Ataris datorer). Måttlig grafik men samma intressanta spelidé.

Nr. 4 Denna typ av spel är för dig som vill skapa din egen labyrint. **Dig Dug** (Atari/Atari 2600, Ataris datorer) var först på plan i grävarskolan. Både arkadspelet och datorspelet är bra medan 2600 versionen inte orkar riktigt ända fram. Att gräva egna gångar i jorden och vara jagad av olika fiender gäller också i **Mr. Do!** (CBS/Colecovision). Fler finesser och bättre grafik gör att detta spel är mycket underhållande, men som vanligt finns de finaste spelen endast tillgängliga för dig med egen dator. **Boulder Dash** (First Star), **O'Riley's Mine** (Datasoft) och **Boulders And Bombs** (CBS, samtliga för Ataris datorer) är tre mycket rekommendabla spel för dig som vill gå din egen väg.

Nr. 5 Äventyrliga labyrinter har oftast ett bestämt mål dit du ska nå på bästa sätt och undvika olika faror på vägen dit. Fördelen med de bästa äventyrsspelen är att du garanterat kommer att ägna många timmar åt dem. Nackdelen är att när problemet väl en gång har fått sin lösning kommer du antagligen att lägga spelet på hyllan för all framtid.

Ett klassiskt djungeläventyr som även innehåller snabbhet och precision finns i **Pitfall** (Activision/Atari 2600, Intellivision). Här gäller det att på tid hitta alla skatter i det 255 bildrutor stora djungellandskapet. Det krävs stor lokalkännedom för att nå till maximala 114.000 poäng och då har du med största säkerhet ritat en karta för att hitta bästa vägen.

I **Advanced Dungeons & Dragons/Cloudy Mountain** (Mattel/Intellivision) är du på jakt efter en kungakrona. Färden går över en karta med skiftande terräng och du måste besöka jättelika grottsystem för att hitta olika användbara föremål. Grottorna bebos av drakar, ormar och andra hemska varelser. Du har väl tillräckligt med pilar till din pilbåge?

Den ännu suveränare fortsättningen heter **Advanced Dungeons & Dragons/Treasure Of Tarmin** (Mattel/Intellivision) och det spelet kan du läsa mer om i en separat recension i detta nummer.

Fler skatter och ruskiga fiender finns i **Swords & Serpents** (Imagic/Intellivision) och att utforska alla sexton grottor i **Pharaos Curse** (Synapse/Commodore 64, Ataris datorer) är ett toppäventyr för grafikgorunéer. Det handlar oftast om skatter och drakar i äventyrliga labyrinter men i **Maze-a-Tron** (Mattel/Intellivision) gäller det att hitta rätt i innandömet av en jättelik dator. En ovanlig idé som faktiskt fungerar riktigt bra.

Raiders Of The Lost Arc (Atari/Atari 2600) är spelet som kräver stort tålamod och nästan helt saknar action. I likhet med filmen gäller det att hitta rätt väg till skatten. Här är en labyrint som inte låter visa sig i första taget men med rätt föremål i rätt situation kommer den att långsamt växa fram. Betydligt svårare och därför nästan tråkigt blir jakten på ett svärd i **Swordquest** (Atari/Atari 2600). Swordquest är egentligen en serie på fyra olika spel där det första heter **Earthworld.** Du plockar upp och lämnar en mängd föremål i olika rum och för det mesta utan något som helst resultat. I **Riddle Of The Sphinx** (Imagic/Atari 2600) är handlingen förlagd till Egypten. Här gäller det att bana väg bland palmer och tempel och detsamma gäller **The Sands Of Egypt** (Datasoft/Ataris datorer). Du tar dig fram med hjälp av frågor och svar och vi närmar oss nu de helt osynliga labyrinterna. Det handlar om rena textspel men det får vi återkomma till en annan gång.

Nr. 6 Vissa labyrintspel har lyckats hitta en alldeles egen form. Ett bra exempel är **Happy Trails** (Activision/Intellivision) där man kan ändra vägmönstret genom att flytta olika mindre bitar upp, ner, höger, vänster. I **Qix** (Atari/Ataris datorer) gäller det att erövra så stor del av bildrutan som möjligt och slutligen bör också **Pengo** (Atari/Ataris datorer) nämnas. Du är en pingvin som ändrar på omgivningen genom att flytta på isblock. Det finns naturligtvis många fler labyrintspel, framför allt på datorsidan, som borde nämnas. Det här var några av de bästa. ■

PROVA

Sveriges första riktiga TV- och dataspeltidning!

JOYSTICK

i tre nummer så får Du en värdekupong värd 100 kr!

Var först med det senaste. Prenumerera på JOYSTICK – den första riktiga TV- och dataspeltidningen i Sverige.

Vi testar spel, berättar om nyheter, ger svar på Dina frågor... Ja, bläddra igenom tidningen Du håller i handen – så ser Du vad Du får för pengarna.

Prenumerera nu – så blir Du först med det senaste. Tre nummer för 29:85.

(Du tjänar 15:–) jämfört med lösnummerpriset.)

Du får tidningen direkt hem i brevlådan. Och före alla andra.
Dessutom får Du en värdekupong värd 100:– vid köp av ATARI:s spelkassetter.

Inte mycket att fundera över eller hur? Hej – och välkommen till oss!

Hans Törnquist

Chefredaktör



Ja, jag prenumererar på JOYSTICK (3 nr.) för 29:85.

Namn ______________________

Adress ______________________

Postnr __________ Postadress __________

Telnr __________ Personnr __________

Målsmans underskrift ______________________
(Om Du är under 16 år)

JOY 4 -84

Frankeras ej. JOYSTICK betalar portot.

JOYSTICK

Svarspost
Kundnummer 73942005
104 25 STOCKHOLM



Finn skatterna, lös mysterierna, hitta lösningarna – sånt är livet i äventyrsspelens fantastiska värld:

DIN SKATT-KAMMARE

Av Daniel Törnqvist

■■ I ett äventyrsspel är spelaren en modig äventyrare, som skall försöka nå sitt mål (det kan vara att hitta en skatt, döda en drake osv). Innan han kan slutföra sitt uppdrag, ställs han inför många och ovanliga problem. Det första spelet av den här sorten kallades också **Adventure.** (Ej att förväxla med Atari 2600 Adventure). Det gick ut på att leta efter skatter i en grotta. Det gjordes 1976 och har följts av många andra äventyrsspel. Ibland måste spelaren vara lite listig – som att säga ett magiskt ord, eller komma på hur man ska använda ett till synes obetydligt föremål.

VÄND!

Forts fr sidan 5

SPELET SOM TAR ETT ÅR

Och många gånger måste man rita en karta (ofta ett svårt jobb) över spelet. Strängt taget, många äventyrsspel är egentligen inga spel, utan pussel. När spelen en gång blivit lösta, har de väldigt lite spelvärde. Som tur är, är inte alla lätta att lösa, och det tar ofta lång tid att lösa dem.

Äventyrsspelen kan delas in i två stora grupper; dels bara text och dels äventyrsspel med grafik. 1978 gjordes **Adventureland** av **Adventure International** och följdes av **Pirate Adventure** av samma företag. Adventure International är idag ett av de största företagen som gör äventyrsspel. Ett tjugotal äventyrsspel finns att köpa från Adventure International.

Zork I,II,III från **Infocom** (bara text) är tre mycket bra spel. Fantastiska varelser, trolldom och farliga fällor lurar bakom varje hörn. Varje rum är beskrivet så bra med text att inga bilder behövs. Zork I, "The great underground empire" är det lättaste av dom tre, och lämpligast att börja med. Spelaren börjar utanför ett mystiskt hus, och skall försöka hitta den gömda porten till underjorden.

Det medelsvåra Zork II, eller "The Wizard of Frozzbozz" tar dig ännu djupare ner i underjorden. I Zork III, "The Dungeon Master", är det svåraste och du måste lösa mycket svåra gåtor. Infocom's spel är speciella på det sättet att man kan använda hela engelska meningar (i ett vanligt äventyrsspel används t ex "look book", i Zork kan det låta så här "look at the book"). Första äventyrsspelet med grafik gjordes av **Sierra On-Line** och spelet hette **Mystery House.** Sierra On-Line har också gjort spelet **Time Zone**. Spelet ligger på 12 (!) diskettsidor. I spelet finns över 1500 scener att utforska och som namnet säger är det en resa i tiden. Spelet är mycket svårt och tar uppåt ett år att lösa. Problemet är att en rymdvarelse i framtiden är på väg att överta jorden. Din chans att förstöra hans planer ligger någonstans i tiden. Med en tidsmaskin reser du genom åren, sökande efter saker du behöver i andra tider. I det gamla Egypten t ex, där du ska komma på vad Kleopatra vill ha, kan ta veckor att lösa. Annat du möter på din resa är Robin Hood, dinosaurier m m. Time Zone är en klassiker i sin genren.

I **Deadline**, ett annat spel från Infocom, är du en detektiv och skall försöka lösa ett mord inom de närmaste timmarna. Du går runt och förhör människor för att skaffa bevis. I spelet finns ingen grafik, men som i Infocom's alla andra spel behövs det inte, rummen du befinner dig i är så bra beskrivna med ord. Deadline kommer förpackat som en riktig detektivs dossier med fingeravtryck, olika rapporter, foto av brottsplatsen m m.

Deadline är ett mycket svårt spel att lösa, men för den som klarar det har Infocom ett nytt detektivspel på gång. **Witness** heter det. I **Critical Mass** från **Sirius** får du ett svårt uppdrag: rädda jorden från en galning som ska sända atombomber mot jordens största städer, men du har bara fem dagar på dig. Låter det som James Bond? Ditt uppdrag för dig runt hela jorden. Alltid när du reser tickar klockan. Varje taxi, flygplan eller båttur tar en viss tid. Spelare som inte vill arbeta mot klockan borde pröva **Sirius' Escape From Rungistan,** som är likå roligt fast lättare. Både Critical Mass och Escape From Rungistan har grafik.

Ett av de bästa äventyrsspelen heter **The Hobbit,** som är tagen från en av Tolkiens böcker. Det har grafik och spelet är mycket kul. Du möter trollkarlar, alver, drakar, troll, spindlar m m och hittar svärd, ringar, skatter m m. The Hobbit finns till **ZX Spectrum** och **Commodore 64.** Om inte något av de här spelen passar dig, kanske skatterna på **Cranston Manor** lockar dig. När ägaren till Cranston Manor dog, gömde han sin förmögenhet på sin herrgård. Din uppgift är att ta dig in i herrgården och ta alla hans skatter. Men skatterna är vaktade av djur och det kommer inte att bli lätt! Om pengar inte motiverar dig, vad sägs om kärlek? I **The Wizard and the Princess** ska du vandra genom diverse faror och fällor utsatta av Harlin the Malevolent. Om du klarar av det, når du slottet och hittar prinsessan och får halva kungariket!

De flesta av Adventure Internationals spel finns både med och utan grafik vilket är bra, eftersom grafikspel är mycket dyrare.

I Adventure Internationals **Adventureland** börjar du i en skog. Du kan klättra i träd men enda utgången är åt öst. Du träffar på sovande drakar och konstiga meddelanden. Målet i spelet är att samla alla skatter och lägga dom i en trädstubbe där det står "lägg skatterna här". Många av skatterna är lätta att hitta, men det finns skatter som är svårare att hitta. Adventureland kan kallas för ett nybörjarspel. Med det inte sagt att spelet är lätt. Det är svårt, men inte så svårt att man ger upp i första taget.

I **Pirate Adventure** har Adventure Internationals satt ihop ett annat mycket bra äventyrsspel. Du börjar i en lägenhet i London, men du måste ta dig till piratön genom magins hjälp och hitta Long John Silvers piratskatt. Som ofta med AI:s spel ska du föra skatten till ett visst ställe. Du möter papegojor, pirater och många andra saker i det här ganska lätta, men bra äventyrsspelet. **Micro Fun,** ett företag som har ett bra grafikäventyr, **Death in The Caribbean.** I det ska du än en gång samla ihop ett visst antal skatter för att lösa spelet. Du måste också undvika människoätande myror, krokodiler, piratspöken m m.

Den bästa grafiken bland äventyrsspelen finns kanske i **Penguin's The Quest.** I rollen som den store, dumme Hjälten Gorn ska du döda en elak drake som stört ett kungarike. Det här är det enda spel där spelaren kan köpa en karta över sin omgivning. The Quest har över 200 "rum" och verkligen bra grafik.

Wizardry kan spelas av upp till sex personer. Spelet låter dig göra dina egna figurer – upp till 20 olika. Den utvalda gruppen av äventyrare vandrar genom en labyrint och träffar på många monster. Dina äventyrare har både starka och svaga sidor, så det gäller att vara smart. ■

SKATTJAKT

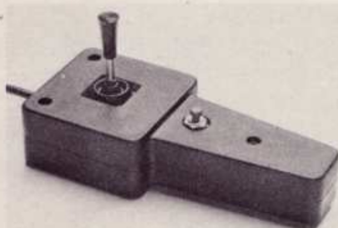
■■ I äventyrsspel för **Atari 2600** och **Intellivision** används oftast joystick eftersom spelen inte har tangentbord. Det första TV-spelsäventyret hette **Adventure** och var till Atari 2600. Där fanns slott, drakar, nycklar, svärd och allt som hör till ett äventyrsspel. Men spelet var alldeles för lätt att lösa. Sen kom **Haunted House,** också för Atari 2600. Där var du i ett spökhus och skulle leta rätt på de tre försvunna bitarna av en magisk kruka medan spöken, spindlar och fladdermöss jagade dig. Men Haunted House var inte heller särskilt kul. Efter det kom det kanske bästa av alla äventyrsspel till Atari 2600, **Raiders of the lost ark,** där spelaren skulle hitta den försvunna arken i Egypten. Ormar, tjuvar och ett otal andra saker stod mellan dig och skatten. Det här spelet var kul och det var tillräckligt svårt att lösa. Samtidigt med Raiders kom första spelet i Swordquest-serien, **Earthworld.** Här skulle du genom att lägga rätt saker i rätt rum, komma vidare, men det var alldeles för svårt. Earthworld har sedan följts av **Fireworld, Waterworld** och **Airworld.** Earthworld har bara blivit löst av ett fåtal personer i världen.

Imagic har också ett äventyrsspel. **Riddle of the Sphinx,** som utspelas i Egypten. Här ska du gå runt i öknen och offra vissa föremål till de rätta templen för att få vissa saker i utbyte osv.

Activisions Pitfall får räknas till äventyrsspelen. I Pitfall är du den orädde djungelfararen Pitfall-Harry. I djungeln finns skatter som du skall hitta. Pitfall finns till Atari 2600 och Intellivision. Andra spel till Intellivision är **Advanced Dungeons and Dragons** och **Treasures of Tarmin.**

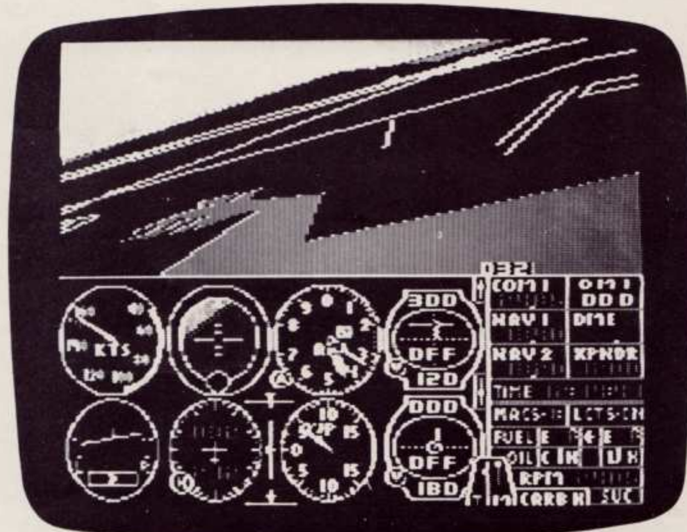
NYA GREJOR

Har du som tillverkare eller importör nåt du tycker vi ska berätta om så hör av dig!
Adressen: Joystick, Box 6043, 102 31 Stockholm 6. Skicka gärna med bilder.



Engelsk joystick

■ En ny joystick. FLC J7. Från England. Ej testad av redaktionen. Säljs i Sverige av Programdistributören, 013-12 12 40. Pris: 149 kronor.

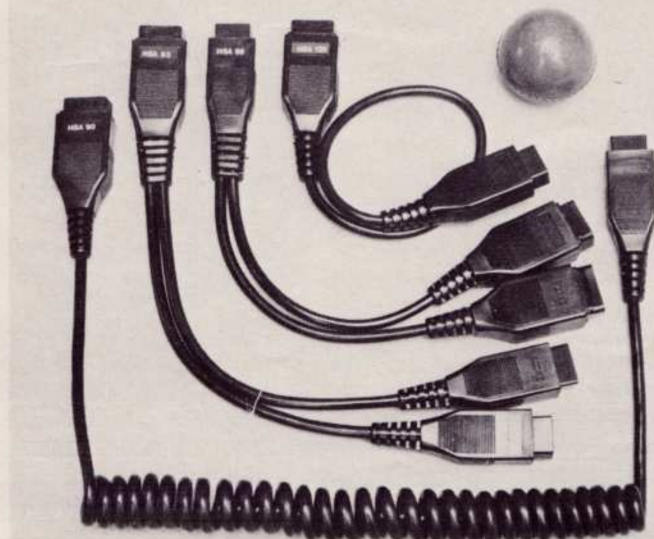


En riktig flyglektion

■ Flight Simulator II är en "riktig" flygsimulator till Commodore och Atari. Cockpit en kopia på Piper PA 28-181 Archer II.

Fullständig instrumentering. 80 olika scenarior över olika flygplatser.

Du kan öva riktig flygning. Med instruktionsbok. Från Pylator, 08-23 11 05.



En knopp att hålla i

■ Massor av sladdar. För förlängning och för dubbelkommando, bland annat. Och en knopp för säkrare grepp om din joystick. Kommer snart hos din handlare. Fråga!



Två års löfte

■ TAC II är en ny joystick från Suncom i USA. Byggd av stål och aluminium.

Svenske distributören Pylator AB lämnar två års garanti. Priset: 195 kronor. Pylator kommer med ytterligare en ny joystick, Slick Stick, 119 kronor.



Trög och alldeles för dyr

■ En amerikansk s.k. superjoystick med panel och avfyrningsknappar.

Testad av redaktionen. Trög och alldeles för dyr. Fler nackdelar än fördelar.

Robotarna dröjer

■ Robotarna Bob (40 000:–), Topo (22 000:–), Fred (3 000:–), och Andromān (1 900:–) från Leab/Intellivision dröjer. Vi återkommer när de blir aktuella för Sverige.





MAGISKA KULAN

Eller The Trackball Story. Joystick har provat kulorna som gör dig till en snabbare spelare. Från joystickare till trackballare. Hanterar du kulan rätt får du fullständig rörelsefrihet i 360 grader. Vilken kula du behöver bestäms av din skicklighet – och din plånbok!

Av Lars-Göran Nilsson

■■ Första gången jag såg kulan måste ha varit för flera år sedan. Det var arkadspelet **Missile Command** som stod gömt bakom en dammig pelare på ett mindre fik någonstans på söder i Stockholm. Jag provade och blev hänförd över den exakta kontrollen på siktet. Här gick det att precis på pricken bestämma läget. Aldrig tidigare hade något elektroniskt spel fungerat så tillfredsställande. Total kontroll! Kulan skymtade sedan förbi på några mindre kända spel men då **Centipede** slingrade sig ut på marknaden var det dax igen att förundras över den magiska kulan.

Centipede är ett snabbt spel, mycket snabbare än Missile Command. Det gäller att vara på exakt rätt plats vid rätt tidpunkt i Centipede. Här är kulan oslagbar. Har du någon gång provat arkadspelsvarianten av Centipede med trackball, som det heter på engelska, så känns det ovanligt klumpigt att spela spelet med vanlig joystick... men joystick-tekniken går ju att öva upp. Det visade i alla fall deltagarna i Centipede-VM i München förra året.

Fördelarna med kula, trackball eller roller controller som det också brukar kallas, är att du har fullständig rörelsefrihet i 360 grader. En vanlig joystick kan du röra högst i åtta riktningar. Med en trackball kan du även påverka hastigheten i rörelseschemat. En joystick har en fast hastighet som då är inbyggd i spelet. För att påverka hastigheten i någon riktning med en joystick måste man hacka sig fram, av-på-av-på osv. En trackball-rörelse blir en mjuk, långsam rörelse om du rör kulan sakta, eller hypersnabb om du snurrar kulan fort. Fördelarna med en kula blir många i vissa typer av spel. Däremot är **Pac-Man, Donkey-Kong, Q-Bert** och liknande labyrint och klätterspel helt eller delvis omöjliga att spela med kula. Men prova gärna... det är en ganska "kul" effekt.

Det finns hittills tre modeller av kulan på den svenska marknaden, men fler är säkert på väg. Dessbättre är de som finns här de bästa som går att få tag på överhuvudtaget.

Wico's Trackball syntes här hemma första gången för drygt ett halvår sedan. Wico har mångårig erfarenhet av hållbara kontroller till arkadspel, så det var naturligt att gå in på den svällande hemmamarknaden för dem också. Wico's Trackball är enkel och robust i konstruktionen. Här finns inga onödiga detaljer. En gedigen kvalitetsprodukt som utmärker alla Wico's kontroller. **Atari 2600, Ataris datorer, VIC 20** och **Commodore 64** fungerar alla utmärkt med Wico's Trackball. Priset på Wicon ligger runt 500:– kronor men nu på vårkanten har vi sett erbjudanden i närheten av 300:– kronor... och det är ett mycket bra pris.

Colecovisions Roller Controller består inte bara av en kula. Det är en hel kontrollpanel! På sidorna av kulan sätts Colecos ursprungliga kontroller fast och nedanför kulan finns fyra olika actionknappar. Två av dessa utnyttjas i spelet **Slither,** som följer med då man köper Roller Controllern. Alla fyra actionknapparna används i det nya spelet **Victory.** Colecos Roller Controller är aningen bökig att koppla i eftersom den behöver extra ström och båda joystickingångarna måste anslutas. Då Roller Controllern är på plats fungerar den emellertid utmärkt.

Colecos Roller Controller går bara att använda på Colecovisions eget system.

Ataris Trak-Ball är den senaste i kulhögen. Det är också den elegantaste. Svart kula, strömlinjeformad och dubbla actionknappar. Det här med dubbla actionknappar (en på varje sida) är ingen dum idé alls. Dels för att det finns vänsterhänta personer och dels för att det kan vara skönt att byta hand ibland. Du som spelat Centipede oavbrutet i timmar förstår säkert vad jag menar. Ataris Trak-Ball fungerar förutom på Ataris egna produkter även på VIC-20 och Commodore 64. Det enda felet med Ataris kula är priset: ca 750:– kronor... men smakar det så kostar det... som det heter.

Vill du han en kontroll som är utöver det vanliga skall du definitivt satsa på en kula. Vilken du väljer bestäms av vilket system du har och hur tjock plånboken är. ■

NYTT! NEWSLETTER JOYSTICK

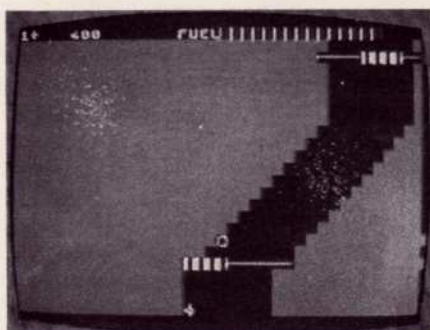
Tidningar förändras. Så också Joystick. Mindre om TV-spel och mer om data-spel. Och fler och fler program som du kan göra själv. Det är utvecklingen.

I det här numret har vi gjort en del av tidningen direkt på en hemdator med skrivare. Och vi räknar med att snart göra den största delen av tidningen på detta nya och revolutionerande sätt. Kanske blir tidningen enklare, men vi sparar pengar och du får fler sidor med fler tester, fler program och fler tips. Det här är sommarens stora nummer. Sen tar vi, precis som de flesta av våra läsare, lov fram till i augusti. Och vid månadsskiftet augusti och september kommer nästa nummer av Joystick. Sen blir det två nummer till under 1984. Den 15 oktober och 1 december.

Många läsare undrar om de kan ringa till vår redaktion. Tyvärr, Joystick har ingen redaktionslokal på det sätt som stora tidningar har. Enda sättet att få kontakt: Skriv! Joystick, Box 6043, 102 31 Stockholm 6.



CENTURION



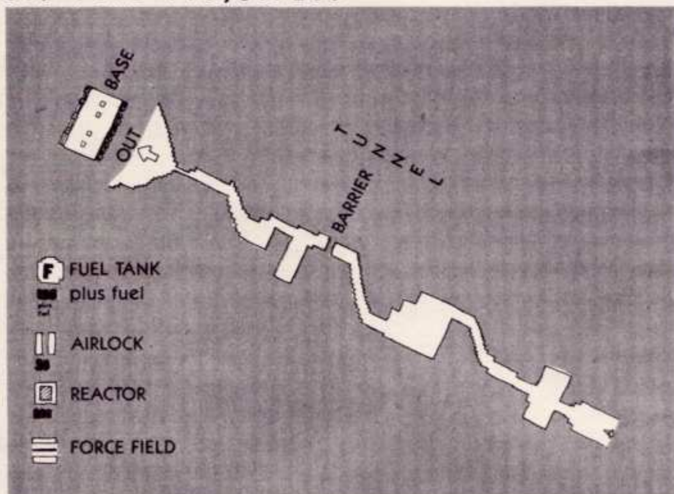
14-åriga Jeff Greenway från Ontario i Kanada har gjort det här spelprogrammet, Centurion. För Ataris datorer. Och den amerikanska tidningen Antic utsåg det till månadens spel. Du är chef ombord på ett rymdskepp. Ditt uppdrag är att förinta fienden. Du har tre liv och du måste spara på bränslet. Du som är van vid dataspel kommer säkert att känna igen dig och snart behärska spelet.

System Requirements — 16K RAM & Joystick

```
5 REM ANTIC MAGAZINE MARCH 1984
6 REM CENTURION
7 REM BY JEFF GREENWAY
10 POKE 106,PEEK(106)-5:GRAPHICS 0:GOS
UB 1710:SETCOLOR 2,0,0:POKE 755,224:SE
TCOLOR 0,8,12
20 DL=PEEK(560)+256*PEEK(561):POKE DL+
10,7:POKE DL+11,6
30 POSITION 5,5:? "CENTURION":POSITION
 11,7:? "BY JEFF GREENWAY":POSITION 10
,9:? "FOR ANTIC MAGAZINE"
40 ST=(PEEK(106)+1)*256:FOR MOV=0 TO 1
023:POKE ST+MOV,PEEK(57344+MOV):NEXT M
OV
50 HH=10:SH=3:SC=0:TM=0
60 GRAPHICS 0:GOSUB 1710:SETCOLOR 2,0,
0:POKE 755,224
70 POSITION 15,10:? "CENTURION":POSITI
ON 12,12:? "BY JEFF GREENWAY"
80 POSITION 10,14:? "PRESS START TO PL
AY."
```

CENTURION

```
90 IF PEEK(53279)=6 THEN GOTO 110
100 GOTO 90
110 A=19:B=23:HT=0
120 IF SH<1 THEN GOTO 1680
130 GRAPHICS 0:GOSUB 1710:SETCOLOR 2,0
,0:POKE 755,224
140 RESTORE :POKE 82,0
150 FOR MOV=0 TO 7:READ AA:POKE 80+ST+
MOV,AA:NEXT MOV
160 DATA 24,24,60,102,219,126,60,24
170 FOR MOV=0 TO 7:READ AA:POKE 96+ST+
MOV,AA:NEXT MOV
180 DATA 145,145,145,145,145,145,145,1
45
190 FOR MOV=0 TO 7:READ AA:POKE 104+ST
+MOV,AA:NEXT MOV
200 DATA 60,126,195,207,195,207,207,12
6
210 FOR MOV=0 TO 7:READ AA:POKE 112+ST
+MOV,AA:NEXT MOV
220 DATA 170,0,0,170,0,0,170,0
230 FOR MOV=0 TO 7:READ AA:POKE 120+ST
+MOV,AA:NEXT MOV
240 DATA 85,85,85,85,85,85,85,85
250 FOR MOV=0 TO 7:READ AA:POKE 72+ST+
MOV,AA:NEXT MOV
260 DATA 231,231,231,231,231,231,231,2
31
270 FOR MOV=0 TO 7:READ AA:POKE 64+ST+
MOV,AA:NEXT MOV
280 DATA 60,126,255,255,255,255,126,60
290 FOR MOV=0 TO 7:READ AA:POKE 672+ST
+MOV,AA:NEXT MOV
300 DATA 0,0,60,126,126,60,0,0
310 FOR MOV=0 TO 7:READ AA:POKE 56+ST+
MOV,AA:NEXT MOV
320 DATA 67,34,21,89,157,232,111,67
330 FOR MOV=0 TO 7:READ AA:POKE 48+ST+
MOV,AA:NEXT MOV
340 DATA 170,170,255,255,255,255,170,1
70
350 POKE 756,ST/256
```




```
360 POSITION 15,10:? "READY!":FOR Z=1
TO 31
370 READ AA:READ BB:FOR ZZ=15 TO 0 STE
P -2
375 SOUND 0,AA,10,ZZ:SOUND 1,AA+1,10,Z
Z:SOUND 1,BB,10,ZZ:SOUND 1,BB,10,ZZ:NE
XT ZZ
380 DATA 108,0,108,0,53,0,53,0,108,0,1
08,0,53,0,53,0,121,0,121,0,114,0,114,0
,108,0,108,0,53,0,53,0,108,217,108,0
390 DATA 53,217,53,0,108,217,108,0,53,
217,53,0,121,243,121,243,114,144,96,19
3,108,217,108,217,53,108
400 NEXT Z:POSITION 15,10:? "         ":S
OUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:SOUND 2,0,0
,0
410 POSITION 0,0:? SH;"[illegible]"
420 IF SEC<>1 THEN GOTO 460
430 IF SEC=1 THEN COLOR 46:PLOT 0,1:DR
AWTO 38,1:COLOR 41
435 PLOT 5,1:PLOT 10,1:PLOT 15,1:PLOT
20,1:PLOT 25,1:PLOT 30,1:PLOT 35,1
440 FOR ZZ=2 TO 10:COLOR 47:PLOT 0,ZZ:
DRAWTO 38,ZZ:NEXT ZZ
450 COLOR 38:PLOT 5,4:PLOT 15,4:PLOT 2
5,4:PLOT 30,4:COLOR 45:PLOT 0,11:DRAWT
O 38,11
460 POSITION 15,0:? "FUEL":COLOR 44:PL
OT 19,0:DRAWTO 38,0:II=38
470 DATA 15,24,15,24,15,24,15,24,15,24
,15,24,15,24,15,24,15,24,15,24,15,24,1
5,24,15,24,15,24,15,24,16,23,17,22
480 DATA 17,22,17,22,17,22,17,22,17,22
,17,22,5,33,5,33,5,33,5,33,5,33,5,33,5
,33,5,33,5,33,5,33,5,33,5,33,5,33
490 DATA 10,23,15,23,15,23,15,23,15,23
,15,23,15,23,15,23,15,23,15,23,15,23,1
5,24,15,24,15,24,15,24,15,24,15,24
500 DATA 16,25,17,26,18,27,19,28,20,29
,21,30,22,31,23,32,24,33,25,34,26,35,2
7,36,28,37,28,37,28,37,28,37,28,37
510 DATA 28,37,28,37,28,37,28,37,28,37
,28,37,5,37,5,37,5,37,5,37,5,37,5,37,5
,37,5,37,5,37,5,37,5,37,5,37,5,37
520 DATA 5,37,5,37,5,37,5,37,5,37,5,37
,5,37,5,37,5,30,5,30,5,30,5,30,5,30,5,
30,5,30,5,25,5,25,5,25,5,25,5,25
530 DATA 5,25,5,20,5,20,5,20,5,20,5,15
,5,15,5,15,5,15,5,15,5,15,5,15,5,15,5,
15,5,15,5,15,5,15,6,16,7,17,8,18
540 DATA 9,19,10,20,11,21,12,22,13,23,
14,24,15,25,16,26,17,27,18,28,19,29,20
,30,21,31,22,32,23,33,24,34,25,35
550 DATA 26,36,27,37,28,38,28,38,28,38
,28,38,28,38,28,38,28,38,28,38,28,38,2
8,38,28,38,28,38,1,1,1,1,28,38,28,38
560 DATA 28,38,28,38,28,38,28,38,28,38
,28,38,28,38,28,38,27,37,5,37,5,37,5,3
7,5,37,5,37,15,37,15,37,15,37,15,37
570 DATA 15,37,15,37,15,37,15,37,15,37
,15,37,15,37,15,30,15,30,15,30,15,30,1
```

```
5,30,15,30,15,30,15,24,15,24,15,24
580 DATA 15,24,15,24,15,24,15,24,15,24
,15,24,15,24,15,24,15,24,15,24,15,24,1
5,24,15,24,15,24,15,24,15,24,15,24
590 DATA 3,24,3,24,3,24,3,24,3,24,3,24
,3,24,3,24,3,24,3,24,3,24,3,24,3,24,3,
24,3,24,3,24,3,24,3,24,3,24,3,24,3,24
600 DATA 3,24,3,24,3,24,3,15,3,15,3,15
,3,15,3,15,3,15,3,15,3,15,3,15,4,16
605 DATA 5,17,6,18,7,19,8,20,9,21,10,2
2,11,23,12,24
610 DATA 13,25,14,26,15,24,15,24,15,24
,15,24,15,24,15,24,15,24,15,24,15,24,1
5,24,15,24,15,24,15,24,15,24,15,24,15
620 DATA 24,15,24,15,24,15,24,15,24,15
,24,15,24,15,24,15,24,15,24,15,20,15,2
0,15,20,15,20,15,17,15,17,15,17,15,17
630 DATA 15,18,14,19,13,20,12,21,11,22
,10,23,9,24,8,25,7,26,6,27,5,28,4,29,3
,30,2,31,1,32,0,33,0,34,0,35,0,36
640 DATA 0,37,0,38,0,38
650 COLOR 42:PLOT A,B
660 IF YY=0 THEN POKE 112+ST,0:POKE 11
2+ST+6,0
670 IF YY=1 THEN POKE 112+ST,255:POKE
112+ST+6,255
680 YY=YY+1:IF YY>1 THEN YY=0
690 COLOR 32:PLOT II,0:II=II-0.15
700 IF II<19 THEN GOTO 1310
710 IF SEC=1 THEN IF TY=0 THEN POKE 48
+ST,85:POKE 48+ST+1,85:POKE 48+ST+6,85
:POKE 48+ST+7,85
720 IF SEC=1 THEN IF TY=1 THEN POKE 48
+ST,170:POKE 48+ST+1,170:POKE 48+ST+6,
170:POKE 48+ST+7,170
730 IF SEC=1 THEN TY=TY+1:IF TY>1 THEN
 TY=0
740 IF SEC=1 THEN TM=TM+1:IF TM>500 TH
EN TM=0:SEC=0:GOTO 110
750 IF SEC=1 THEN GOTO 820
760 POSITION 19,1:? "■":LOCATE A,B,C:C
OLOR 42:PLOT A,B
770 READ AA:READ BB:COLOR 47:PLOT 0,1:
DRAWTO AA,1:PLOT BB,1:DRAWTO 38,1
780 IF UU=0 THEN GG=INT(RND(1)*HH):IF
GG=0 THEN UU=1:GOSUB 1020
790 IF UU=1 THEN VV=VV+1:IF VV>10 THEN
 VV=0:UU=0
800 WW=INT(RND(1)*15):IF WW=1 THEN GOS
UB 990
810 IF SEC=0 THEN GOTO 830
820 TG=TG+1:IF TG>HH THEN POSITION 0,1
:? "■":TG=0
830 TRAP 1600
840 SOUND 1,38,0,5
850 IF YY=1 THEN SOUND 0,93,10,8
860 POSITION 5,0:? SC
870 POKE 77,0
880 IF STRIG(0)=0 THEN GOSUB 1050
890 X=STICK(0):COLOR 32:PLOT A,B
900 IF X=7 OR X=5 THEN A=A+1
910 IF X=11 OR X=9 THEN A=A-1
920 IF SEC=0 THEN IF X=14 OR X=10 OR X
=6 THEN GOSUB 1230
930 IF A<2 THEN A=2
940 IF A>38 THEN A=38
950 LOCATE A,B,D:IF C<>42 AND C<>32 AN
D C<>160 THEN GOTO 1350
960 IF D<>42 AND D<>32 AND D<>160 THEN
 GOTO 1350
970 SOUND 0,0,0,0
980 GOTO 650
990 XX=INT(RND(1)*BB):IF XX<AA+1 THEN
XX=AA+1
1000 COLOR 45:PLOT XX,1
1010 RETURN
1020 COLOR 46:PLOT AA,1:DRAWTO BB,1
1030 EE=INT(RND(1)*BB-1):IF EE<AA+2 TH
EN EE=AA+2
1040 COLOR 41:PLOT EE-2,1:DRAWTO EE+2,
1:RETURN
1050 LOCATE A,B-1,CC:IF CC<>32 AND CC<
>160 THEN GOTO 1350
1060 COLOR 20:PLOT A,B-1:SOUND 0,20,0,
15:FOR X=1 TO 3:NEXT X
1070 COLOR 40:PLOT A,B-1:SOUND 0,25,0,
15:FOR X=1 TO 3:NEXT X
1080 COLOR 20:PLOT A,B-1:SOUND 0,20,0,
10:FOR X=1 TO 3:NEXT X:COLOR 32:PLOT A
,B-1
1090 FOR TB=B-2 TO 1 STEP -1:LOCATE A,
TB,TC
1100 IF TC<>32 AND TC<>160 AND TC<>46
AND TC<>174 THEN GOTO 1130
1110 IF TC=46 OR TC=174 THEN GOTO 1210
1120 NEXT TB:SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0
,0:RETURN
1130 COLOR 20:PLOT A,TB:SOUND 0,35,0,1
5:FOR X=1 TO 3:NEXT X
1140 COLOR 40:PLOT A,TB:SOUND 0,40,0,1
5:FOR X=1 TO 3:NEXT X
1150 COLOR 20:PLOT A,TB:SOUND 0,35,0,1
0:FOR X=1 TO 3:NEXT X:COLOR 32:PLOT A,
TB
1160 IF TC=41 THEN SC=SC+50
1170 IF TC=43 THEN SC=SC+100
1180 IF TC=45 THEN SC=SC+150:GOTO 1440
1190 IF TC=38 THEN SC=SC+500:HT=HT+1:I
F HT>3 THEN GOTO 1470
1200 SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:RETUR
N
1210 FOR ZZ=15 TO 0 STEP -2:SOUND 0,12
1,10,ZZ:SOUND 1,123,10,ZZ:NEXT ZZ:SOUN
D 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0
1220 RETURN
1230 SOUND 1,0,0,0:SOUND 2,0,0,0:FOR Z
Z=255 TO 0 STEP -10:SOUND 0,ZZ,0,15
1235 SETCOLOR 2,0,PEEK(53770):NEXT ZZ:
SETCOLOR 1,0,0:SETCOLOR 2,0,14
1240 TRAP 1580:FOR ZZ=1 TO 10
```

```
1250 POSITION 19,1:? "■":COLOR 42:PLOT A,B:READ AA:READ BB:COLOR 47:PLOT 0,1:DRAWTO AA,1:PLOT BB,1:DRAWTO 38,1
1260 IF UU=0 THEN GG=INT(RND(1)*HH):IF GG=0 THEN UU=1:GOSUB 1020
1270 COLOR 32:PLOT II,0:II=II-0.5:WW=INT(RND(1)*25):IF WW=1 THEN GOSUB 990
1280 IF II<19 THEN GOTO 1310
1290 NEXT ZZ:FOR ZZ=0 TO 255 STEP 10:SOUND 0,ZZ,0,15
1295 SETCOLOR 2,0,PEEK(53770):NEXT ZZ:SETCOLOR 2,0,0:SETCOLOR 1,0,10
1300 SOUND 0,0,0,0:RETURN
1310 SEC=0:SOUND 1,0,0,0:SOUND 2,0,0,0:FOR ZZ=1 TO 5
1320 POSITION 15,10:? "OUT OF FUEL!":SOUND 0,40,10,15:FOR X=1 TO 60:NEXT X
1330 POSITION 15,10:? "           ":SOUND 0,0,0,0:FOR X=1 TO 60:NEXT X
1340 NEXT ZZ:GOTO 1350
1350 SETCOLOR 1,0,10:SOUND 1,0,0,0:SOUND 2,0,0,0:FOR ZZ=15 TO 5 STEP -0.25
1355 SOUND 0,20,0,ZZ:SETCOLOR 2,0,PEEK(53770):NEXT ZZ
1360 SEC=0:SETCOLOR 2,0,0:COLOR 39:PLOT A,B:SOUND 0,20,0,15:FOR X=1 TO 10:NEXT X
1370 COLOR 39:PLOT A-1,B-1:PLOT A+1,B-1:PLOT A-1,B:PLOT A+1,B:SOUND 0,25,0,15:FOR X=1 TO 10:NEXT X
1380 COLOR 39:PLOT A-2,B-2:PLOT A+2,B-2:PLOT A-2,B:PLOT A+2,B:SOUND 0,20,0,15:FOR X=1 TO 10:NEXT X
1390 COLOR 39:PLOT A-3,B-3:PLOT A+3,B-3:PLOT A-3,B:PLOT A+3,B:SOUND 0,20,0,15:FOR X=1 TO 10:NEXT X
1400 COLOR 39:PLOT A-4,B-4:PLOT A+4,B-4:PLOT A-4,B:PLOT A+4,B:SOUND 0,20,0,15:FOR X=1 TO 10:NEXT X
1410 SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:FOR X=1 TO 200:NEXT X
1420 FOR ZZ=1 TO 25:POSITION 0,1:? "■":NEXT ZZ
1430 SH=SH-1:GOTO 110
1440 SOUND 1,0,0,0:FOR ZZ=II TO II+5:IF ZZ>38 THEN GOTO 1460
1450 COLOR 44:PLOT ZZ,0:SOUND 0,ZZ,10,10:FOR X=1 TO 2:NEXT X:SOUND 0,0,0,0:NEXT ZZ
1460 II=ZZ-1:SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:RETURN
1470 SOUND 2,0,0,0:FOR ZZ=1 TO 20
1480 SETCOLOR 2,0,PEEK(53770):FOR XX=0 TO 255 STEP 20:SOUND 0,XX,10,15:SOUND 1,XX+2,10,15:NEXT XX
1490 NEXT ZZ
1500 FOR QQ=1 TO 5
1510 FOR ZZ=15 TO 0 STEP -0.5:SOUND 0,20,0,ZZ:SETCOLOR 2,0,ZZ:SETCOLOR 1,0,ZZ:NEXT ZZ
1520 NEXT QQ
1530 ? "■":SETCOLOR 1,0,10:COLOR 42:PLOT A,B:SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0
1540 POSITION 2,5:? "BASE DESTROYED!!! BONUS 5000 POINTS"
1550 SC=SC+5000:FOR X=1 TO 500:NEXT X
1560 HH=HH-2:IF HH<2 THEN HH=2
1570 SEC=0:GOTO 110
1580 FOR ZZ=0 TO 255 STEP 5:SOUND 0,ZZ,0,15:SETCOLOR 2,0,PEEK(53770):NEXT ZZ:SETCOLOR 2,0,0:SETCOLOR 1,0,10
1590 SOUND 0,0,0,0:GOTO 1600
1600 SOUND 1,0,0,0:SOUND 2,0,0,0
1610 COLOR 42:PLOT A,B:SOUND 0,0,0,0:POSITION 14,10:? "YOU ESCAPED!!"
1620 FOR X=1 TO 200:NEXT X
1630 POSITION 5,10:? "PREPARE TO BATTLE THE BASE!!!":FOR X=1 TO 200:NEXT X
1640 POSITION 5,10:? "DESTROY EACH GLOWING REACTOR TO"
1650 FOR X=1 TO 200:NEXT X
1660 POSITION 2,10:? "DESTROY THE MOTHER SHIP. GOOD LUCK!":FOR X=1 TO 500:NEXT X
1670 SEC=1:GOTO 110
1680 POSITION 15,10:? "GAME OVER":SETCOLOR 2,0,0:SETCOLOR 1,0,10
1685 SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:SOUND 2,0,0,0:SOUND 3,0,0,0
1690 IF PEEK(53279)=6 THEN GOTO 50
1700 GOTO 1690
1710 POKE 16,64:POKE 53774,3:RETURN
```

TYPO TABLE

Variable checksum = 518548

Line num range	Code	Length
5 - 50	SY	512
60 - 170	UM	516
180 - 290	MS	483
300 - 380	IP	517
390 - 440	KS	551
450 - 490	UB	539
500 - 540	TA	529
550 - 590	HY	541
600 - 660	OC	546
670 - 740	KZ	558
750 - 850	UV	525
860 - 970	WA	438
980 - 1080	FY	577
1090 - 1170	ID	515
1180 - 1235	TK	560
1240 - 1300	OM	526
1310 - 1355	GR	502
1360 - 1390	JE	544
1400 - 1450	LA	506
1460 - 1530	WW	533
1540 - 1610	JC	519
1620 - 1685	AV	526
1690 - 1710	XE	89

HIGH SCORE

Jörgen Hansen:

Megamania 999 999

Q-bert 630 000

Battlezone 999000

Adventure 52 ggr i rad

Pac-Man (6 B) 1843725

Keystone Kapers 999999

Vanguard (1 A) 823600

Ms Pac-Man (1 A) 523620

Demon Attack 3725915

Asteroids 2152234

Space Invaders 132740

Thomas Svensson, Frövi:

Donkey Kong Jr (1) 501900

Jesper Berggren, Harbonäs:

Enduro 1247,8

Marcel Mikai, Hägersten:

Golf, Intellivision 40

Daniel Persson, Stockholm:

Venture 2054150

Henrik Svedlund, Örebro:

Frogger (1 B) 11783

Markus Furchert, Hallstavik:

Lockn Chase (snabbaste) 109960

Ice Trek (lättaste) 18940

Nova Blast (admiral) 112850

Niklas Nyström, Trollhättan:

Smurf 1831000 (1: lättaste)

Mouse Trap 6000000 (1:a lättaste)

Donkey Kong 3072400 (4:an)

Carnival 68540

Cosmic Avenger 151760

Turbo 1006640 (1:a lättaste)

Fredrik Ingvarsson, Lund:

Atlantis (Atari 1 B) 299020

Johnny Lindholm, Skellefteå:

Gorf (1) 31630

Moon Patrol (E) 111200

River Raid 172070

Looping (1) 178900

Space Fury (1) 635339

Cosmic Avenger (1) 87990

Lady Bug (1) 1411820

Pepper II 2143340

Pitfall 113974

Åke Pernkrans, Solna:

Video Pinball (1 B) 76851/47

Johan Borg, Boden:

Yars Revenge (1 B) 11601592

Chopper Command (3 B) 999999

Jerker Svensson, Finspång:

Frogger (3) 9887

Lasse Åström, Dalby:

Pac-Man (20 min) 21230

Mikael och Björn, Staffanstorp:

Jaw Breaker 252770

Johan Lindh, Sollentuna:

Joust 241800

Lars Wahlgren, Lund:

Zaxxon (Coleco 1) 293600

Kaboom (Atari) 10586

Oink (Atari) 40616

Star Wars, The Empire ... 4213

Plaque Attack (Atari) 41220

Sea Quest (Atari) 73370

Jorma Lindgren, Lund:

Guldgrävar-Joe 941

Stefan Rexeus, Helsingborg:

Dig-Dug 3400000

X-man 18390

Slår du nåt av rekorden? Skicka in din resultat. Helst med bild. Eller med intyg. Och svårighetsgrad. Joystick, Box 6043, 102 31 Stockholm 6.

ASTEROID BLAST

Ett rymdspel för Commodore 64.
Det gäller att undvika asteroider.
Asteroider från 10 till 200, välj och tryck på Return. Hastighet från snabbast 1 till långsam 9, tryck på Return.
Skott 1 til 5, tryck på Return.
Datorn skickar asteroiderna mot dig.
Du försvarar dig med hjälp av raketer och skott. När spelet är slut får du din grad: Vanlig soldat eller 4-stjärning general.



Remember, do not type the checksum number at the end of each line. For example, do not type ":rem 123." Please read the article about the "Automatic Proofreader" in Appendix E.

```
1 REM ASTEROID BLAST                               :rem 230
100 DIMRT$(9),NT%(21,1),PT%(39,1),CH%(3),C%(3),DN$
    (23)                                           :rem 226
105 P1=((PEEK(53272)AND24Ø)/16)*1Ø24:P2=55296:VC=5
    3248:XC=54272:K1=96Ø                           :rem 33
11Ø CH%(Ø)=8:CH%(1)=1Ø:CH%(2)=12:CH%(3)=14:FOR I=Ø
     TO 3:C%(I)=CH%(I)*1Ø24:NEXT                   :rem 57
115 RC%=PEEK(53272):FOR I=Ø TO 3:CH%(I)=(RC%AND24Ø
    )ORCH%(I):NEXT:GOSUB 61ØØ                      :rem 2Ø6
12Ø FORX=ØTO9:READX$:RT$(X)=X$:NEXTX               :rem 36
13Ø FORX=54272TO54296:POKEX,Ø:NEXTX                :rem 175
14Ø FORX=ØTO21:FORY=ØTO1:READZ:NT%(X,Y)=Z:NEXTY,X:
    GOSUB5ØØØ                                      :rem 77
15Ø GOSUB2ØØØ:PRINTCHR$(147):MC=Ø:UC=Ø             :rem 3
155 FORX=ØTO24:POKEP1+(X*4Ø),16Ø:POKEP2+(X*4Ø),Ø:N
    EXTX                                           :rem 217
16Ø GOSUB1ØØØ                                      :rem 216
17Ø Y=INT(RND(1)*25):MC=MC+1:L1=(Y*4Ø)+1+P1:L2=(Y*
    4Ø)+1+P2:HC%=Ø                                 :rem 21
18Ø X=Ø:IF X1=Ø THEN X1=L1:X2=L2                   :rem 14
185 A=PEEK(L1+X):IFA=41THEN4ØØ                     :rem 1
19Ø IFA>36ANDA<41THEN5ØØ                           :rem 138
2ØØ POKE X1,32:POKE X2,1                           :rem 43
2Ø5 POKE L1+X,42:POKEL2+X,2:FORZ=1TOSP%:KK=KK+1:IF
    KK>3THENKK=Ø                                   :rem 117
21Ø POKE 53272,CH%(KK):NEXT                        :rem 1
215 X1=L1+X:X2=L2+X                                :rem 96
22Ø AX=PEEK(197):IFAX=9 ORAX=6 OR(PEEK(56321)AND1)
    =ØTHEN6ØØ                                      :rem 165
23Ø IFAX=23 ORAX=3 OR(PEEK(56321)AND2)=ØTHEN65Ø
                                                   :rem 174
235 IFAX=1THEN GOSUB 9ØØ                           :rem 12Ø
24Ø X=X+1:IFX<=38THEN185                           :rem 177
25Ø GOSUB65ØØ                                      :rem 226
26Ø GOTO17Ø                                        :rem 1Ø5
4ØØ UC=UC+1:POKE X1,32:POKEX2,1:POKEL1+X,43:POKEL2
    +X,4                                           :rem 246
41Ø POKEXC+Ø,Ø:POKEXC+1,3Ø:POKEXC+4,129:POKEXC+5,1
    5:POKEXC+6,15:POKEXC+24,1Ø                     :rem 63
42Ø FORQ=1TO5Ø:NEXT:POKEXC+4,128                   :rem 231
43Ø FORQ=1TO5:NEXT:POKEXC+24,Ø                     :rem 127
```

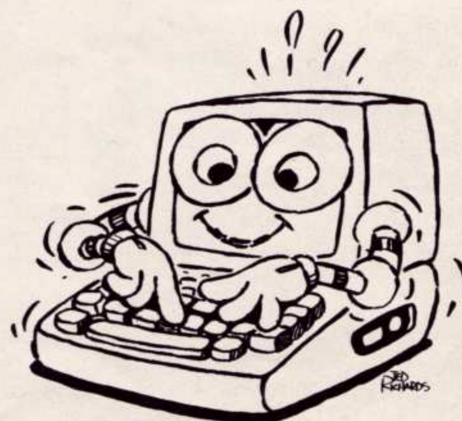


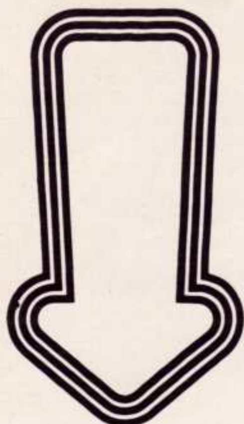
DATA-LISTAN

HÄR ÄR DEN NYA DATALISTAN. DE 25 BÄSTA SPELEN FöR DATORER. GJORD AV JOYSTICKS REDAKTION.

INOM PARENTES:FöREGÅENDE NUMMERS PLACERING.

1 (1) MINER 2049er/BIG FIVE
2 (2) BLUE MAX/SYNAPSE
3 (3) POLE POSITION/ATARI
4 (5) ZEPPELIN/SYNAPSE
5 (8) THE PHARAOHS CURSE/SYNAPSE
6 (12) FLIP&FLOP/FIRST STAR
7 (4) Q-BERT/PARKER
8 (6) DONKEY KONG/ATARI
9 (15) BRISTLES/FIRST STAR
10 (NY) JET BOOT JACK/ENGLISH SOFTWARE
11 (7) JUMPMAN/EPYX
12 (9) MS PACMAN/ATARI
13 (21) ASTRO CHASE/FIRST STAR
14 (NY) BOULDER DASH/FIRST STAR
15 (10) ZAXXON/DATASOFT
16 (18) POOYAN/DATASOFT
17 (11) LODE RUNNER/BRODERBUND
18 (13) QIX/ATARI
19 (NY) JUICE/TRONIX
20 (14) COMPUTER WAR/THORN EMI
21 (16) SHAMUS/SYNAPSE
22 (NY) RAINBOW WALKER/SYNAPSE
23 (17) DAVIDS MIDNIGHT MAGIC/BRODERBUND
24 (NY) SOLO FLIGHT/MICRO PROSE
25 (22) CHOPLIFTER/BRODERBUND





VILL DU BYTA SPEL?

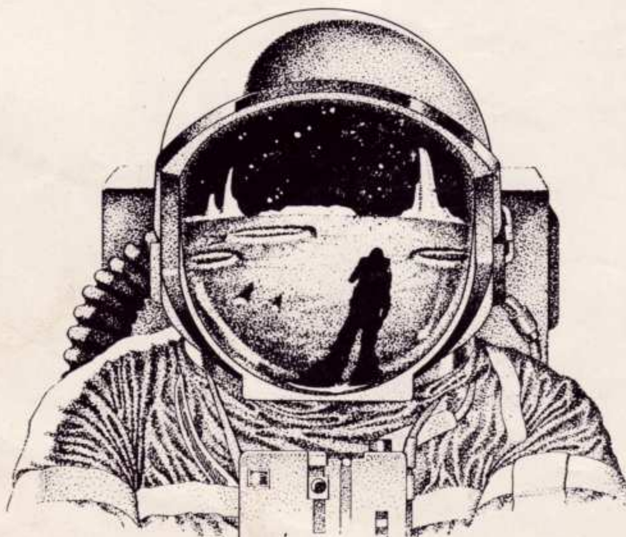
BYT OCH SÄLJ UTAN ATT DET KOSTAR. OBS! TIDNINGEN TAR INTE HAND OM NÅGRA BYTEN. DET FÅR NI KLARA SJÄLVA. ADRESSEN: JOYSTICK, BOX 6043, 102 31 STOCKHOLM.

<u>Jag vill gärna byta</u> ett Centipede mot Kangaroo.
Stefan Rexeis c/o Roland Mårtensgatan 9 253 70 Helsingborg Tel: 042-262612

<u>Jag önskar byta</u> bort följande spel: Areadia (VIC 20), Ödesgrottan (VIC 20), Martian Raider (VIC 20), Space Fortress (VIC 20), Jetpac (Spectrum), Zipzap (Spectrum), Phoenix (SPectrum), Zoom (Spectrum), Space Invaders (Atari VCS), Defender (Atari VCS), Galaxian (Atari VCS), Demon Attack (Atari VCS), Jumping

ASTEROID BLAST

```
440 IFUC=TC%THEN3000                                   :rem 170
450 POKEL1+X,32:POKEL2+X,1:HC%=HC%+1:IFHC%=MW%THEN
    GOSUB6500:GOTO170                                  :rem 87
460 GOTO200                                            :rem 101
500 POKE 53272,RC%:PRINT"{CLR}"DN$(7)TAB(11)"{RVS}
    STARBASE DESTROYED{OFF}"                           :rem 3
510 POKEXC+0,0:POKEXC+1,0:POKEXC+5,15:POKEXC+6,15:
    POKEXC+24,15:Y=50                                  :rem 28
520 FORX=15TO1STEP-1                                   :rem 231
530 POKEXC+1,Y:Y=Y-3:POKEXC+4,17                       :rem 195
540 POKEVC+33,X:FORZ=1TO100:NEXTZ:POKEXC+4,16:NEXT
    X                                                  :rem 45
550 POKEXC+24,0:POKE198,0                              :rem 184
560 DD%=(SP%+5)/2:GOTO3000                             :rem 149
600 IFY<1THEN240                                       :rem 176
610 Y=Y-1:L1=L1-40:L2=L2-40:GOTO240                    :rem 243
650 IFY>23THEN240                                      :rem 235
660 Y=Y+1:L1=L1+40:L2=L2+40:GOTO240                    :rem 242
900 FOR I=0 TO 399:NEXT                                :rem 247
910 IF PEEK(197)=64THEN 910                            :rem 176
920 RETURN                                             :rem 123
1000 KK=0:POKE53272,CH%(KK)                            :rem 243
1010 FOR I=0 TO 9-SP%                                  :rem 48
1020 Y=3*INT(RND(1)*8)                                 :rem 186
1030 Z=3*INT(RND(1)*9)+10                              :rem 73
1080 IFPEEK(P1+Z+40*Y)<>32THEN1020                     :rem 183
1090 PRINTDN$(Y)TAB(Z)"{BLK}"SS$:NEXT                  :rem 80
1100 FORX=1TOTC%                                       :rem 206
1110 KK=KK+1:IFKK>3THENKK=0                            :rem 138
1120 POKE53272,CH%(KK)                                 :rem 185
1130 Y=INT(RND(1)*25)                                  :rem 142
1140 Z=INT(RND(1)*30)+10                               :rem 24
1150 Y=(Y*40)+Z                                        :rem 26
1160 IFPEEK(P1+Y)<>32THEN1130                          :rem 165
1170 POKEP1+Y,41:POKEP2+Y,6:NEXT                       :rem 216
1180 FORX=0 TO 999:NEXT                                :rem 61
1190 PRINTDN$(23):RETURN                               :rem 222
2000 PRINTCHR$(147)"{2 DOWN}{3 SPACES}ENTER NUMBER
     OF ASTEROIDS:{14 SPACES}(10 TO 200)"              :rem 78
2010 INPUT"{DOWN} ";X$:TC%=VAL(X$):IFTC%<10 ORTC%>
     200THEN2010                                       :rem 131
2020 PRINT"{2 DOWN}{3 SPACES}ENTER MISSILE SPEED:
     {20 SPACES}(1=FAST -TO- 9=SLOW)"                  :rem 155
2030 INPUT"{DOWN} ";X$:SP%=VAL(X$):IFSP%<1 ORSP%>9
     THEN2030                                          :rem 34
2040 PRINT"{2 DOWN}{3 SPACES}ENTER NUMBER OF WARHE
     ADS:{15 SPACES}(1 TO 5 PER MISSILE)"              :rem 117
2050 INPUT"{DOWN} ";X$:MW%=VAL(X$):IFMW%<1 ORMW%>5
     THEN2050                                          :rem 37
2060 RETURN                                            :rem 168
```



Jack (Atari VCS).
Jag önskar byta till mig följande spel:
VIC 20-spel: Quadrant, Choplifter,
Flipper. Spectrum-spel: Lunor Jetman,
Atic Atac, Hungry Horace, Tranz AM,
The Hobbit. Atari VCS-spel: Q-bert,
Dig Dug, Mrs Pac-Man, Pitfall, River
Raid, Jungle Hunt, Super Cobra.
Dan Hörning Box 25006, 100 23 Stockholm
Tel: 08-566783.

Jag önskar byta bort Atari-spelen
Space Invaders och Missile Comand.
Och byta till mig Raiders of the lost ❯

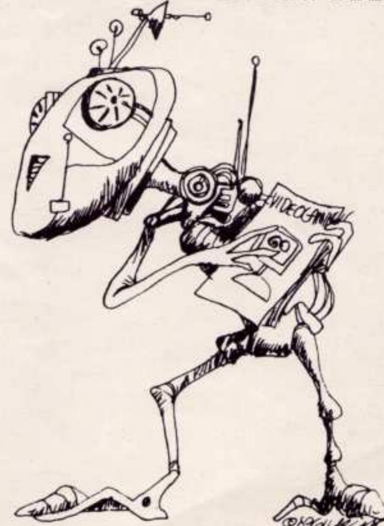
```
3000 POKE53272,RC%:PRINTCHR$(147);"{2 DOWN}"SPC(15
     );"{RVS}GAME{2 SPACES}OVER{OFF}"          :rem 71
3010 PRINT"{2 DOWN}{3 SPACES}NUMBER OF ASTEROIDS =
     ";UC:POKE198,0                           :rem 58
3020 PRINT"{2 DOWN}{3 SPACES}NUMBER OF MISSILES
     {2 SPACES}=";MC                          :rem 135
3030 X=INT(10*((UC/(MC*MW%)+(UC/TC%))/2))-DD%-INT(
     3*(SP%/9))                               :rem 224
3040 IFX<0THENX=0                             :rem 14
3050 IFX>9THENX=9                             :rem 35
3060 PRINT"{3 DOWN}{3 SPACES}YOUR RANK IS: ";RT$(X
     )                                        :rem 204
3080 PRINT"{4 DOWN}{9 SPACES}PLAY AGAIN?" :rem 181
3085 PRINT"{DOWN}{2 SPACES}{RVS}S{OFF}AME GAME":PR
     INT"{DOWN}{2 SPACES}{RVS}N{OFF}EW GAME":PRINT
     "{DOWN}{2 SPACES}{RVS}Q{OFF}UIT"          :rem 93
3090 GETX$:IFX$=""THEN3090                    :rem 233
3100 DD%=0:IFX$="N"THEN150                    :rem 183
3110 IFX$="S"THENMC=0:UC=0:PRINT"{CLR}":POKE53272,
     CH%(0):GOTO 155                          :rem 132
3120 IFX$="Q"THENGOSUB7000:PRINTCHR$(147):END
                                              :rem 223
3130 GOTO 3090                                :rem 204
5000 POKEVC+32,8:POKEVC+33,1                  :rem 113
5005 PRINTCHR$(147);"{BLK}{DOWN}{RVS}{13 SPACES}AS
     TEROID BLAST{13 SPACES}{OFF}";            :rem 21
5010 PRINT"{3 DOWN}YOU MUST SAVE YOUR SPACE STATIO
     N FROM A"                                :rem 145
5020 PRINT"GROUP OF ASTEROIDS SURROUNDING IT."
                                              :rem 147
5030 PRINT"{2 DOWN}YOUR SHIP'S COMPUTER FIRES MISS
     ILES FROM";                              :rem 120
5035 PRINT"THE LEFT SIDE OF THE SCREEN."   :rem 51
5040 PRINT"{2 DOWN}YOU CAN CAUSE EACH MISSILE TO C
     LIMB OR"                                 :rem 206
5050 PRINT"DIVE BY USING THE JOYSTICK OR KEYBOARD:
     "                                        :rem 97
5060 PRINT"{2 DOWN}{5 SPACES}({RVS}W OR F5{OFF}=CL
     IMB{3 SPACES}{RVS}X OR F7{OFF}=DIVE)":IFPEEK(
     653)>1THEN 5150                          :rem 143
5065 GOSUB 7000:GOSUB 6000                    :rem 151
5070 PRINTCHR$(147);"{3 DOWN}IF YOU CAUSE A MISSIL
     E TO HIT YOUR"                           :rem 36
5080 PRINT"SPACE STATION, THE GAME WILL BE OVER."
                                              :rem 124
5090 PRINT"{2 DOWN}YOU CAN CONTROL THE DIFFICULTY
     {SPACE}OF EACH{2 SPACES}GAME BY THREE FACTORS
     :"                                       :rem 164
```





HÄR ÄR NYA 25 BÄSTA-LISTAN. DE 25 BÄSTA TV-SPELEN SOM FINNS I SVERIGE JUST NU. GJORD AV JOYSTICKS REDAKTION.

1 (1) Q-BERT/PARKER
2 (2) DONKEY KONG JR/COLECO
3 (3) HAPPY TRAILS/ACTIVISION
4 (6) MR DO!/COLECO
5 (5) BURGERTIME/INTELLIVISION
6 (4) MOON PATROL/ATARI
7 (8) LOOPING/COLECO
8 (9) PITFALL/ACTIVISION
9 (7) KEYSTONE KAPERS/ACTIVISION
10 (11) LADY BUG/COLECO
11 (13) ROCKY/COLECO
12 (NY) ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS/TREASURE OF TARMIN/ INTELLIVISION
13 (10) CENTPEDE/ATARI
14 (15) BUMP'N'JUMP/INTELLIVISION
15 (12) POLE POSITION/ATARI
16 (16) ZAXXON/COLECO
17 (14) MS PACMAN/ATARI
18 (NY) MASTERS OF THE UNIVERSE/ INTELLIVISION
19 (18) PEPPER II/COLECO
20 (19) RIVER RAID/ACTIVISION
21 (17) BATTLE ZONE/ATARI
22 (20) TIME PILOT/COLECO
23 (22) SLITHER/COLECO
24 (23) TURBO/COLECO
25 (25) COSMIC AVENGER/COLECO



Arc, Defender, Riddle of Sphinx, Berzerk eller Indy 500.
Jonas Mann, Dalgatan 13, 933 00 Arvidsjaur. Tel: 0960-11837.

Jag vill byta dessa kassetter: (Atari 2600): Q-bert bytes mot RAiders of the lost Arc. Pac-Man bytes mot Riddle of the Sphinx eller Keystone Kapers. Asteroids mot Frogger eller Moon Patrol. Ring eller skriv till:
Roine Stenberg, Bondegatan 13B, 595 00 Mjölby. Tel: 0142-16385.

Jag skulle vilja byta bort Defender och Indy 500. Helst vill jag ha Centipede, Pole Position, tennis eller Star Raiders. (Jag har Atari, ej 2600.)
Patrik Norberg, Box 97, 191 22 Sollentuna. Tel: 08-962719.

Jag skulle vilja byta bort en 4 månader gammal Atari Defender-kassett mot Ms Pac-Man, Pac-Man, Asteroids eller Centipede.
Michael Carlsson, Leopoldsgatan 17, 582 49 Linköping. Tel: 013-174117.

ASTEROID BLAST

```
5100 PRINT"{DOWN}{2 SPACES}Q NUMBER OF ASTEROIDS":
     PRINT"{DOWN}{2 SPACES}Q MISSILE SPEED"
                                             :rem 249
5105 PRINT"{DOWN}{2 SPACES}Q NUMBER OF MISSILE WAR
     HEADS"                                  :rem 65
5110 PRINT"{2 DOWN}A MISSILE WITH MORE THAN 1 WARH
     EAD CAN"                                :rem 170
5120 PRINT"DESTROY MULTIPLE ASTEROIDS PER FLIGHT."
     :GOSUB6000                              :rem 48
5150 FORI=0TO 3:FORJ=C%(I)+296TOC%(I)+343:READZ:PO
     KEJ,Z:NEXT                              :rem 128
5155 FORJ=C%(I)+256TOC%(I)+263:POKEJ,0:NEXT
                                             :rem 251
5160 FORJ=C%(I)+1280TOC%(I)+1287:POKEJ,255:NEXT
                                             :rem 200
5165 FORJ=C%(I)+344TOC%(I)+351:POKEJ,INT(RND(9)*25
     6):NEXT:NEXT                            :rem 178
5180 SS$="%&{DOWN}{2 LEFT}'(":IFPEEK(653)>1THENRET
     URN                                     :rem 89
5190 PRINT "{CLR}"DN$(12)TAB(17)"MISSILE":GOSUB550
     0                                       :rem 11
5200 PRINT DN$(12)TAB(16)"{PUR}* * * * *":GOSUB551
     0                                       :rem 132
5210 PRINT DN$(12)TAB(16)"{BLK}ASTEROID":GOSUB5500
                                             :rem 1
5220 PRINT DN$(12)TAB(16)"{BLU}) ) ) ) )":GOSUB551
     0                                       :rem 4
5230 PRINT DN$(12)TAB(16)"{BLK}STARBASE":GOSUB5500
                                             :rem 253
5240 PRINT DN$(11)TAB(19)SS$:GOSUB5510:RETURN
                                             :rem 188
5500 FORI=0TO 999:NEXT:POKE53272,CH%(0):PRINT"
     {CLR}":RETURN                           :rem 175
5510 FORI=0TO 9:FORKK=0TO 3:POKE53272,CH%(KK):FORJ
     =0TO 19:NEXT:NEXT:NEXT                  :rem 189
5520 POKE 53272,RC%:PRINT"{CLR}":RETURN      :rem 156
6000 PRINT DN$(23)"{12 SPACES}(PRESS ANY KEY)";
                                             :rem 237
6010 GETX$:IFX$=""THEN6010                   :rem 223
6020 RETURN                                  :rem 168
6100 DN$(0)="{HOME}":FORI=1TO 23:DN$(I)=DN$(I-1)+"
     {DOWN}":NEXT:RETURN                     :rem 250
6500 POKE X1,32:POKEX2,1:X1=X1-40:X2=X2-40:REM *SC
     ROLL*                                   :rem 219
6510 FORX=0TO39                              :rem 135
6520 PT%(X,0)=PEEK(P1+X)                     :rem 82
6530 PT%(X,1)=PEEK(P2+X)                     :rem 85
6540 NEXT:PRINT"{DOWN}";                     :rem 101
6550 FORX=0TO39                              :rem 139
```

Jag vill byta mitt Atari 2600 mot en Vic 20. Jag har 10 kassetter: Combat, Berzerk, Video Olympics, Night Driver, Defender, Super Breakout, Bowling, Hunted house, Dodge'em och Superman. Om du har något extra till din Vic 20 kan en eller flera kassetter följa med mitt Atari.
Niklas Bjerre, Ellenhill 3, 217 74 Malmö, Tel: 040-981198.

Jag har spelet Demon Attack. Har du Berzerk eller Swordquest.
Mattias Hamberg, Husby Vendel, 740 60 ÖRbyhus. Tel: 018-337262.

```
6560 POKEP1+K1+X,PT%(X,Ø)                                  :rem 165
6570 POKEP2+K1+X,PT%(X,1)                                  :rem 168
6580 NEXT                                                  :rem 18
6590 RETURN                                                :rem 180
7000 POKEXC+Ø,Ø:POKEXC+1,Ø:POKEXC+5,79:POKEXC+6,12
     9:POKEXC+24,15                                        :rem 88
7010 FORX=ØTO21                                            :rem 122
7020 Y=INT(NT%(X,Ø)/256)                                   :rem 51
7030 POKEXC+Ø,NT%(X,Ø)-(Y*256)                             :rem 133
7040 POKEXC+1,Y:POKEXC+4,17                                :rem 109
7050 FORY=1TONT%(X,1)*6Ø:NEXTY                             :rem 76
7060 POKEXC+4,16:NEXTX:POKEXC+24,Ø                         :rem 75
7070 RETURN                                                :rem 174
9000 DATA PRIVATE,SERGEANT,LIEUTENANT,CAPTAIN,MAJO
     R,COLONEL                                             :rem 177
9010 DATA "* GENERAL","** GENERAL","*** GENERAL","
     **** GENERAL"                                         :rem 20
9100 DATA643Ø,2,54Ø7,2,643Ø,4,643Ø,2,54Ø7,2,643Ø,4
     ,643Ø,2,54Ø7,2,643Ø,2                                 :rem 212
9110 DATA7217,2,643Ø,2,54Ø7,2,643Ø,4,54Ø7,2,5728,2
     ,643Ø,2,5728,4                                        :rem 145
9120 DATA4817,2,643Ø,2,5728,4,4817,2,4291,8
                                                           :rem 143
63000 DATAØ,7,31,56,56,1ØØ,98,97                           :rem 9Ø
63001 DATAØ,224,248,28,22Ø,23Ø,7Ø,134                      :rem 64
63002 DATA97,98,1Ø3,59,56,31,7,Ø                           :rem 98
63003 DATA134,7Ø,38,28,28,248,224,Ø                        :rem 238
63004 DATAØ,48,122,127,31,62,126,112                       :rem 15
63005 DATAØ,Ø,24Ø,28,31,28,24Ø,Ø                           :rem 64
63006 DATAØ,7,31,57,49,97,97,97                            :rem 65
63007 DATAØ,224,248,28,12,38,54,254                        :rem 24Ø
63008 DATA127,1Ø8,1ØØ,48,56,31,7,Ø                         :rem 181
63009 DATA134,134,134,14Ø,156,248,224,Ø                    :rem 175
63010 DATAØ,2Ø4,238,254,124,12Ø,124,24                     :rem 1Ø9
63011 DATAØ,Ø,24Ø,28,47,28,24Ø,Ø                           :rem 68
63012 DATAØ,7,31,56,56,1ØØ,11Ø,1Ø9                         :rem 168
63013 DATAØ,224,248,28,28,38,7Ø,134                        :rem 239
63014 DATA97,98,1ØØ,56,56,31,7,Ø                           :rem 95
63015 DATA182,118,38,28,28,248,224,Ø                       :rem 39
63016 DATA14,126,124,248,254,94,12,Ø                       :rem 28
63017 DATAØ,Ø,24Ø,28,79,28,24Ø,Ø                           :rem 79
63018 DATAØ,7,31,57,51,1Ø3,97,97                           :rem 97
63019 DATAØ,224,248,28,12,6,6,254                          :rem 139
63020 DATA127,96,96,48,56,31,7,Ø                           :rem 99
63021 DATA134,134,23Ø,2Ø4,156,248,224,Ø                    :rem 167
63022 DATA24,62,3Ø,62,127,119,51,Ø                         :rem 175
63023 DATAØ,Ø,24Ø,28,143,28,24Ø,Ø                          :rem 116
```

USA LISTAN

NYA USA-LISTAN. GÄLLER TV-SPEL. FRÅN TIDNINGEN BILLBOARD.

1 (1) Q-BERT/PARKER
2 (3) POLE POSITION/ATARI
3 (19) CONGO BONGO/SEGA
4 (4) MS.PACMAN/ATARI
5 (NY) FRONTLINE/COLECO
6 (5) DIG-DUG/ATARI
7 (9) JOUST/ATARI
8 (6) FROGGER/PARKER
9 (NY) PITFALL II/ACTIVISION
10 (23) PITFALL/ACTIVISION
11 (14) SPACE SHUTTLE/ACTIVISION
12 (2) POPEYE/PARKER
13 (8) CENTIPEDE/ATARI
14 (NY) MARIO BROTHERS/ATARI
15 (15) RIVER RAID/ACTIVISION
16 (7) BURGER TIME/INTELLIVISION
17 (12) DECATHLON/ACTIVISION
18 (NY) MOON PATROL/ATARI
19 (NY) SUBROC/COLECO
20 (NY) FRENZY/COLECO
21 (10) JUNGLE HUNT/ATARI
22 (13) MR.DO!/COLECO
23 (20) ENDURO/ACTIVISION
24 (21) SUPER ACTION BASEBALL/COLECO
25 (11) KANGAROO/ATARI

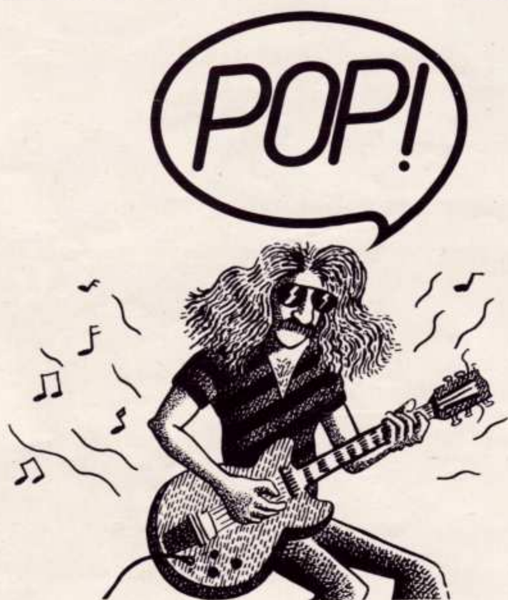


Jag vill byta Spectravisions China Syndrome för Atari 2600 mot någon av följande kassetter: Ataris Galaxian, Activisions River Raid, Enduro, Megamania, Spiderfighter, Chopper Command, Starmaster eller Grand Prix. Bytes också mot Parker Brothers Q-bert eller Super Cobra och mot Imagics Demon Attack. Om ni har något annat bra skjut- eller rymdspel som ni vill byta bort så hör av er.

Jens Sjödén, Storgatan 5, 434 00 Kungsbacka. Tel: 0300-11359.

Spel till Atari Hemdatorer (16 K). Pac-Man (cartridge), Star Raiders (cartridge), samt mängder av Basic och M-kodspel på kassett. Ex: Beta Fighter, Diamonds, Jaw Breaker, Darts, Zaxxon, Space Invaders, Pool, Thorn EMI's alla Jigsaw Puzzles samt många andra. Allt till ett värde av ca 9500:-, bytes mot 2500:- (eller till högstbjudande - pris kan diskuteras).

Pekka Saastamoinen, Burströmsvägen 50, 951 38 Luleå. Tel: 0920-11927.



Ett roligt spel för Vic 20, en spelare. Joystick används.

Du ska förstöra fiendens maskin och hans ballonger med dina förgiftade pilar. Pröva dig fram!

```
10 REM *********
20 REM *       *
30 REM * POP ! *
40 REM *       *
50 REM *********
60 POKE36879,104
70 PRINT"(CLR)"
90 BLACK=0:WHITE=1:RED=2:CYAN=3:PURPLE=4
   :GREEN=5:BLUE=6:YELLOW=7
100 RSPACE=160:ARROW=30:SPACE=32
110 CSCREEN=37888+4*(PEEK(36866)AND128):B1=CSCREEN
120 CHAR=4*(PEEK(36866)AND128)+64*
    (PEEK(36869)AND120):B=CHAR:E=CHAR+484
130 DF=CSCREEN-CHAR
140 DD=37154:PA=37137:PB=37152
150 POKE37139,0
160 GOTO 810
170 REM *** CHECK JOYSTICKS ***
180 POKEDD,127:S3=-((PEEK(PB)AND128)=0)
    :POKEDD,255
190 P=PEEK(PA):S2=((PAND16)=0):FR=-((PAND32)=0)
200 RETURN
205 REM *** ALTER POSITION ***
220 PRINT"(CLR)":SH=CSCREEN:PO=E:HITS=0:BALLS=0
230 GOSUB180
240 IF SH-DF>PO GOTO 630
250 IF S3=0 AND S2=0 THEN GOTO 320
260 IF F2=1 THEN N1=N1+S2+S3:GOTO320
270 IF S3=1THENPO=PO+1:IF PO>E+22THENPO=E+22
280 IF S2=-1THENPO=PO-1:IF PO<ETHENPO=E
290 IF S2=-1 GOTO 310
300 POKE PO,65:POKEPO-1,32:GOTO320
310 POKE PO,65:POKEPO+1,32
320 SH=SH+1
330 IFF2=0 AND FR=1THENFL=1:LE=50:GOSUB1350
340 IF FLAG=1THENGOSUB390
350 IF F2=1THENGOSUB410
360 POKE SH,CYAN:POKESH-DF,RSPACE:POKE
SH-1,YELLOW:POKESH-DF-1,81
370 GOTO 230
375 REM *** MOVE ARROW ***
390 N1=PO-22:F2=1:FL=0
400 POKE N1,ARROW:N1=N1-22:RETURN
410 H=PEEK(N1):IFH=81THEN GOSUB1350:GOTO430
420 IF H<>SPACETHENGOSUB490
430 POKE N1,ARROW:POKEN1+22,SPACE:POKEN11+
    DF,WHITE
440 IF N1<CHAR+22 THEN F2=0
450 N1=N1-22
460 POKE N1+22,SPACE
470 RETURN
475 REM *** CHECK FOR HIT ***
490 H=PEEK(N1):IFH=81 THEN RETURN
500 FOR N2=1 TO 50
510 GOSUB1350
520 POKE36879,25
530 POKE36879,104
540 NEXT N2
550 POKE36879,104
560 F2=0
570 HITS=HITS+1
580 RETURN
590 REM *** POKE SCREEN ***
```

Jag skulle vilja byta kassetten Mouse Trap (Coleco) mot SMurf (Coleco).
Lars-Erik Lundgren, Morbyggevägen 10, 781 56 Borlänge. Tel: 0243-37880.

64-spel bytes och säljes. Space Action bytes eller säljes för 200:-. Super Scramble original säljes för 75:-.
Christian Nordström, Fredrikshovsgatan 10, 115 22 Stockholm.

Jag vill byta Starmaster till Poleposition. Jag har Atari 2600.
Anders Högberg, Ångermannagatan 112, 162 22 Vällingby. Tel: 08-378313.

Jag skulle vilja byta Pac-Man, Asteriods och Space Invaders. Vill byta till mig Vanguard, Star Raiders och Raiders of the los Arc.
Peder Nilsson, Tångvägen 13, 230 11 Falsterbo. Tel: 040-473352.

Jag har spelen Star Masters, Pelés Soccer, Sky Diver och Slot Racers. Vill byta till mig Smurf, River Raid eller Missile Command.
Pär Fredin, Torsvägen 7, 182 43 Täby. Tel: 0762-10525.

```
600 POKE 7910,81
610 POKE 38630,4

615 REM *** COUNT POINTS ***

630 FOR N=CHAR  TO PO:J=PEEK(N)
640 IF J=81THENBALL=BALL+1
650 NEXT N
660 PRINT"(CLR)"
670 PRINT"(YEL)(22 SHF-Q)"
680 PRINT"      (WHI)GAME OVER"
690 PRINT"(YEL)(22 SHF-Q)(03 DWN)(BLK)"
700 PRINT" HITS:     ";HITS
710 PRINT"(DWN) BALLOONS":PRINT" REMAINING:";BALLS
720 SCR=HITS*BALLS
730 PRINT"(DWN) SCORE :";SCR
740 IF SCR>HSTHENHI=SCR:PRINT"(GRN) (DWN)
    NEW HIGH SCORE!(BLK)":HS=SCR
750 PRINT"(DWN) HIGH:";HS
760 PRINT"(DWN)       (RVS)(YEL)PLAY AGAIN?"
770 GET A$:IF A$=""GOTO770
780 IF A$="N"THEN END
790 PRINT"(CLR)":GOTO220

795 REM *** INTRODUCTION ***

810 PRINT"(CLR)"
820 PRINT"   (DWN)(RVS)USE ATARI JOYSTICK(DWN)"
830 PRINT"(YEL)(22 SHF-Q);
840 PRINT"(YEL)(22 SHF-Q);
850 PRINT"(YEL)(02 SHF-Q)OOOOO(02 SHF-Q)OOOO
    (02 SHF-Q)OOOOO(02 SHF-Q)";
860 PRINT"(YEL)(02 SHF-Q)OO(02 SHF-Q)O
    (02 SHF-Q)O(02 SHF-Q)O(02 SHF-Q)OO
    (02 SHF-Q)O(02 SHF-Q)";
870 PRINT"(YEL)(02 SHF-Q)OOOOO(02 SHF-Q)O
    (02 SHF-Q)O(02 SHF-Q)OOOOO(02 SHF-Q)";
880 PRINT"(YEL)(02 SHF-Q)OO(05 SHF-Q)O(02
    SHF-Q)O(02 SHF-Q)OO(05 SHF-Q)";
890 PRINT"(YEL)(02 SHF-Q)OO(05 SHF-Q)O(02
    SHF-Q)O(02 SHF-Q)OO(05 SHF-Q)";
900 PRINT"(YEL)(02 SHF-Q)OO(05 SHF-Q)O(02
    SHF-Q)O(02 SHF-Q)OO(05 SHF-Q)";
910 PRINT"(YEL)(02 SHF-Q)OO(05 SHF-Q)O(02
    SHF-Q)O(02 SHF-Q)OO(05 SHF-Q)";
920 PRINT"(YEL)(02 SHF-Q)OO(05 SHF-Q)O(02
    SHF-Q)O(02 SHF-Q)OO(05 SHF-Q)";
930 PRINT"(YEL)(02 SHF-Q)OO(05 SHF-Q)OOOO
    (02 SHF-Q)OO(05 SHF-Q)";
940 PRINT"(YEL)(22 SHF-Q)";
950 PRINT"(YEL)(22 SHF-Q)";
960 PRINT"(YEL)(22 SHF-Q)";
970 PRINT"(YEL)(22 SHF-Q)";
980 GOSUB500
990 PRINT"    (RVS)(DWN)COPYRIGHT 1983"
1000 PRINTTAB(4)"(RVS)DAVID D. BUSCH"
1010 FORN=1TO1000:NEXTN

1015 REM *** POP RANDOMLY ***

1020 FOR N=1 TO 50
1030 A=INT(RND(1)*374):POKECSCREEN+A+66,32
     :GOSUB1350:FORN6=1TO50:NEXTN6:NEXTN
1040 PRINT"(CLR)(02 DWN)"

1045 REM *** INSTRUCTIONS ***

1050 PRINTTAB(4)"INSTRUCTIONS?"
1060 GET A$:IF A$=""GOTO1060
1070 IF A$="N"GOTO220
1080 IF A$<>"Y"GOTO1060
1090 PRINT"(CLR)(02 DWN)"
1100 PRINT" AN AUTOMATIC MACHINE,"
1110 PRINT" GONE AMOK, IS FILLING"
1120 PRINT" A ROOM FULL OF YELLOW"
1130 PRINT" BALLOONS. YOUR JOB IS"
1140 PRINT" TO HIT THE MACHINE AS"
1150 PRINT" MANY TIMES AS YOU CAN"
1160 PRINT" WITH YOUR ARROWS WITH"
1170 PRINT" OUT BREAKING TOO MANY"
1180 PRINT" BALLOONS."
1190 PRINT"(DWN)      (RVS)HIT ANY KEY"
1200 GET A$:IF A$=""GOTO1200
1210 PRINT"(CLR)(DWN)"
1220 PRINT" AS THE MACHINE GETS(DWN)"
1230 PRINT" LOWER, IT IS EASIER (DWN)"
1240 PRINT" TO HIT, BUT YOU MAY (DWN)"
1250 PRINT" BREAK MORE BALLOONS.(DWN)"
1260 PRINT" IF YOU MISS, STEER  (DWN)"
1270 PRINT" TO AVOID BALLOONS(DWN)"
1280 PRINT" YOUR SCORE IS TOTAL(DWN)"
1290 PRINT" HITS TIMES BALLOONS (DWN)"
1300 PRINT" REMAINING AT THE END."
1310 PRINT"(DWN)       (RVS)HIT ANY KEY"
1320 GETA$:IFA$=""GOTO1320
1330 GOTO 220

1335 REM *** MAKE NOISE ***

1350 POKE36878,15:POKE36876,255:FORG1=1
     TOLE:NEXTG1:POKE36878,0
1360 LE=0:RETURN
```



Önskar bli av med följande spel: Casino (Atari), Combat (Atari), Riddle of the Sphinx (Imagic), Video Checkers (Atari), Video Olympics (Atari), Yars' Revenge (Atari), Backgammon (Atari), Defender (Atari), The empire strikes back (Parker Bros), Indy 500 (Atari). Dessa vill jag byta till mig: Swordquest Fireworld (Atari), Ms Pac-Man (Atari), Jungle Hunt (Atari), Tennis (Atari, Activision), Galaxian (Atari), Keystone Kapers (Activision), Pitfall (Activision), Megamania (Activision), River RAid (Activision), Agent 700 (Parker Bros), Popeye (Parker Bros), Volleyball (Atari).

Johan Svedlund, Törngatan 18, 703 63 Örebro. Tel: 019-131809.

Jag vill byta bort Pac-Man eller Asteroids mot Vanguard eller Kangaroo. Och Slot Racers mot Video Pinball eller Night Driver. Och Air, Seabattle eller Breakout mot Othello eller Superman.

Mikael Nolheden, Lönnstigen 3, 430 20 Veddige. Tel: 0340-38391.

Jag vill byta min Atari-kassett Star Wars The Empire strikes back mot Keystone Kapers eller Pitfall.

Peter Eriksson, 2936 Storån, 820 60 Delsbo. Tel: 0653-16144.

Dessa spel vill jag byta bort: Caverns of Mars, Caverns of Caska, Crossfire, Zaxxon, Galactic Cheese, Krezy Kopter, Vensen Voger, Jaw Breaker, Pole Position, Shanus 1+2, Step Jack, Diamonds, Poll, Dart, Prepi, Picnic Paranoja, Xenom Rider, Arrow of Death 1+2, Time Machine, Alien Hell, Submarine Commander, Tellen Guard, Snokie Apanduway, Choplifter, Proyctor II, Berzerk, Pharohs curse, Miner Zogger, Super Kuben, Airstrike 1+2, Q-bert, Gunfire, Burged Duks, Shadow world, Candy Factory, Blue Max, Eastern Front, Golden Baton, Fort Apocalypse, Star Raiders. Dessa vill jag byta til mig: Popeye, Dig dug, Frogger, Joust, Congo Bongo, Pooyan, Zeppelin, Flip & Flop, Pengo, Astro Chase, Mario Bros, Donkey Kong, Battlezone, Galaxian, Moon Patrol, Kangeroo, A.E, Kaiv, Seafox, Dunzhin, Skyblazer.

Erik Andersson, Sommarvägen 9 G, 352 37 Växjö. Tel: 0470-26283.

Spel på diskett till Atari bytes.

Tommy Nilsson, Lindeborgsgatan 115, 214 81 Malmö. Tel: 040-136434.



WORM SQUIRM

Spel för Ataris datorer. Hungriga ormar behöver mat. Och det ska du hjälpa dom med! Se till att dom överlever, inte går emot väggar eller sin egen svans. Att dom växer och blir äldre. Födan: Små baggar.

Ju äldre ormen blir, desto svårare att manövrera. 10 svårighetsgrader. 1 svårast.



```
5 REM ...WORM SQUIRM...
7 REM ...by John Gunther...
9 REM ANTIC MAGAZINE
10 GOTO 4000
20 R1=SCREEN+INT(480*RND(0)):IF PEEK(R1)=0 THEN POKE R1,GBUG:EXT=LT+SZ:RA=30:RETURN
21 GOTO 20
30 POKE R1,0:RA=20:EXT=LT+15:RETURN
100 IF STICK(0)=15 THEN 100
105 FOR V=0 TO DIF:NEXT V:ST=STICK(0):DX=(ST=7)-(ST=11):DY=(ST=13)-(ST=14):IF ST=15 OR DX+DY=0 THEN 115
110 XD=DX:YD=DY:TS=ST
115 POKE 756,SET:TX=PX+XD:TY=PY+YD:PPOS=SCREEN+TX+20*TY:IF  NOT PEEK(PPOS) THEN 150
135 SEE=PEEK(PPOS):IF SEE=RBUG THEN 2000
140 IF SEE=GBUG THEN 2005
145 IF SEE<=BOD THEN 1000
148 IF SEE=CASTLE THEN FIX=15:RA=3000:EXT=LT+15
150 LT=LT+1:IF LT>EXT THEN GOSUB RA
155 L(LT)=PX+20*PY:POKE SCREEN+L(LT),BOD
160 IF LT>SZ THEN POKE SCREEN+L(LT-SZ),0
165 POKE PPOS,CHR(TS):PX=TX:PY=TY
170 POKE 756,SET+2:GOTO 105
200 GRAPHICS 1+16:POKE 756,CHSET/256:GOSUB 9000
240 XD=0:YD=0:RBUG=193:BOD=70:EXT=20:GBUG=75
260 SETCOLOR 1,12,4:LT=0
270 FIX=15:B=7:FOR I=0 TO 19:POKE SCREEN+I,B
280 POKE SCREEN+460+I,B:NEXT I
290 FOR I=1 TO 23:POKE SCREEN+I*20,B:POKE SCREEN+19+I*20,B:NEXT I
300 POSITION 0,0:? #6;"SCORE:";SC:POSITION 11,0:? #6;"SIZE:";SZ:POSITION 1,23:? #6;"HI.SCORE:";HS
390 FOR I=0 TO 18
395 R=SCREEN+INT(480*RND(0)):IF PEEK(R)=0 THEN POKE R,RBUG:NEXT I:GOTO 410
400 GOTO 395
410 PX=10:PY=11:POKE SCREEN+PX+20*PY,CHR(14)
430 DX=1:DY=1:GOTO 100
1000 POKE PPOS,CHR(TS)+192:POKE SCREEN+PX+20*PY,BOD+128:FOR FF=0 TO 1000:NEXT FF
1005 IF SC>HS THEN HS=SC
1010 GOTO 8050
2000 A1=218:A2=224:A3=RBUG:SC=SC+10:GOTO 2010
2005 RA=20:SC=SC+50:A1=90:A2=96:A3=GBUG
2010 FOR I=A1 TO A2 STEP 0.2:POKE 756,SET:POKE PPOS,A3
2050 SOUND 0,2*(I-A1),12,14
2055 POKE PPOS,I:POKE 756,SET+2:NEXT I
2070 SZ=SZ+1:SOUND 0,0,0,0
2080 POSITION 6,0:? #6;SC:POSITION 16,0:? #6;SZ:GOTO 150
3000 BRICK=INT(RND(0)*22)
3010 BRICK=SCREEN+25+BRICK*20:IF  NOT PEEK(BRICK) THEN FIX=15:POKE BRICK,CASTLE:RA=3050
3020 RETURN
3050 IF FIX=0 THEN FIX=15:POKE BRICK,B:RA=3000:EXT=LT+20:RETURN
3060 FIX=FIX-0.2:SETCOLOR 2,9,FIX:RETURN
4000 DIM SK(6),NAME$(75),SCORER$(10):SZ=10:RA=20:CHROM=57344
4002 NAME$="

 ":REM 66 SPACES
4003 DIM BLANK$(12):BLANK$="
  ":REM 12 SPACES
4004 FOR N=0 TO 6:SK(N)=0:NEXT N
4006 DIM CHR(15),L(500):CHR(14)=2:CHR(13)=3:CHR(11)=4:CHR(7)=5:CASTLE=136
4008 SET=(PEEK(106)-4):CHSET=SET*256:POKE 106,PEEK(106)-5
4010 GRAPHICS 1:GOSUB 9000
4020 POSITION 2,3:? #6;" YOU are A worm AS YOU eat YOU GET   LONGER AND LONGER  SCORING MORE POINTS"
4025 POSITION 2,8:? #6;" but..."
4026 POSITION 1,10:? #6;"YOUR existence is    terminated if you..RUN INTO YOUR BODY, TURN BACK ON YOUR-   SELF"
4027 POSITION 1,15:? #6;"OR RUN INTO A WALL"
5000 FOR M=0 TO 511:CAROM=CHROM+M:POKE CHSET+M,PEEK(CAROM):POKE CHSET+512+M,PEEK(CAROM):POKE 709,M/3:NEXT M
5002 READ A:IF A<0 THEN GOSUB 10000:GOTO 200
5003 FOR J=0 TO 7:READ B:POKE CHSET+A*8+J,B:NEXT J
5004 READ A
5006 FOR J=0 TO 7:READ B:POKE CHSET+A*8+J+512,B:NEXT J
5010 GOTO 5002
5020 DATA 1,195,36,24,60,90,153,24,36
5022 DATA 1,60,36,24,60,90,153,24,36
5024 DATA 2,5,2,6,60,102,231,165,231
5026 DATA 2,160,64,96,60,102,231,165,231
5028 DATA 3,231,165,231,102,60,6,2,5
5030 DATA 3,231,165,231,102,60,96,64,160
5032 DATA 4,135,109,191,16,16,31,13,7
5034 DATA 4,7,13,31,16,16,191,109,135
5036 DATA 5,225,182,253,8,8,248,176,224
```

WORM SQUIRM

```
5Ø38 DATA 5,224,176,248,8,8,253,182,22
5
5Ø4Ø DATA 6,126,255,255,255,255,255,25
5,126
5Ø42 DATA 6,126,255,255,231,231,255,25
5,126
5Ø44 DATA 7,255,255,255,255,255,255,25
5,255
5Ø46 DATA 7,255,255,255,255,255,255,25
5,255
5Ø48 DATA 11,153,165,1Ø2,24,231,36,1Ø2
,153
5Ø5Ø DATA 11,153,189,126,24,255,6Ø,126
,153
5Ø52 DATA 8,14,142,2ØØ,235,235,191,229
,231
5Ø54 DATA 8,56,184,2ØØ,235,235,191,253
,255
52ØØ DATA -1
8Ø5Ø GRAPHICS Ø:SETCOLOR 1,Ø,Ø:SETCOLO
R 4,8,Ø:SETCOLOR 2,Ø,7:IF SC<SK(5) THE
N 86ØØ
8Ø55 ? " PLEASE ENTER YOUR NAME"::INPU
T SCORER$
8Ø6Ø LN=LEN(SCORER$):IF LN<1Ø THEN SCO
RER$(LN+1)=BLANK$(1,1Ø-LN)
81ØØ FOR N=1 TO 5:IF SC>=SK(N) THEN 84
ØØ
815Ø NEXT N
82ØØ GOTO 86ØØ
84ØØ M1=51:M2=6Ø
85ØØ FOR N1=5 TO N STEP -1:SK(N1+1)=SK
(N1)
851Ø NAME$(M1+1Ø,M2+1Ø)=NAME$(M1,M2)
8515 M1=M1-1Ø:M2=M2-1Ø
852Ø NEXT N1:SK(N)=SC:NAME$(M1+1Ø,M2+1
Ø)=NAME$(M1,M2):NAME$(M1,M2)=SCORER$
86ØØ ? ,"HIGH SCORERS":? :? :? ,"PLAYE
R          SCORE":?
861Ø M3=1:M4=1Ø:FOR SS=1 TO 5:? ,NAME$
(M3,M4),SK(SS):M3=M3+1Ø:M4=M4+1Ø:? :NE
XT SS
8615 GOSUB 1ØØØØ:SC=Ø:SZ=1Ø:RA=2Ø:GOTO
 2ØØ
9ØØØ SCREEN=PEEK(88)+256*PEEK(89):RETU
RN
1ØØØØ TRAP 1ØØØØ:? "DIFFICULTY (1-1Ø 1
=HARD)";:INPUT DIF:DIF=DIF*2:TRAP 1Ø1Ø
Ø:RETURN
1Ø1ØØ POSITION 2,14:? #6:"CONGRATULATI
ONS":POSITION 1,15:? #6:"YOU HAVE COMP
LETED"
1Ø1Ø5 POSITION 3,16:? #6:"THIS LEVEL !
!":FOR T=Ø TO 1ØØØ:NEXT T:RA=3ØØØ:TRAP
 1Ø1ØØ:GOTO 2ØØ
```

TYPO TABLE

Variable checksum = 1952678

Line num range	Code	Length
5 - 135	FY	483
14Ø - 27Ø	UO	448
28Ø - 1Ø1Ø	SP	5Ø6
2ØØØ - 3Ø5Ø	PM	517
3Ø6Ø - 4Ø1Ø	SZ	5Ø7
4Ø2Ø - 5ØØ4	RK	5Ø3
5ØØ6 - 5Ø38	CC	4Ø7
5Ø4Ø - 8Ø6Ø	AC	526
81ØØ - 9ØØØ	FZ	514
1ØØØØ - 1Ø1Ø5	FU	278

Här ett program
för dom som har Spectrum

CHESHIRE CATS

48K Spectrum

Ett pang pang-spel. För ZX Spectrum. Utspelas ute i rymden där du ska bekämpa fiendeskepp med ditt laservapen. Eller fly om du hotas ...

```
   1 BORDER Ø: PAPER Ø: INK 7: C
LS
   3 CLS
   4 GO SUB 9ØØØ
   5 LET hs=Ø: POKE 23658,1Ø
  2Ø GO SUB 8ØØØ
  8Ø RANDOMIZE
 1ØØ LET p=p+(IN 63486=253 AND p
<151)-7*(IN 63486=253 AND p=151)
-(IN 63486=254 AND p>144)+7*(IN
63458=254 AND p=144)
 13Ø PRINT AT 11,15; INK 5;CHR$
p
 14Ø IF IN 61438=254 THEN  GO SU
B 4ØØØ
 15Ø IF b THEN  IF IN 61438=253
```

CHESHIRE CATS

48K Spectrum

```
THEN  GO SUB 1000
 180 GO SUB t*100
 182 IF ATTR (11,15)<>5 AND ATTR
 (11,15)<>7 THEN  GO SUB 7000
 185 LET ti=ti-1: PRINT AT 0,28;
 PAPER 5; INK 0;ti;" ": IF ti=0
THEN  PRINT  FLASH 1;AT 0,25;"TI
:";ti: GO TO 6000
 190 IF t1-ti>=29 THEN  GO SUB 3
000
 199 GO TO 100
 200 LET y=y+2: LET x=x+2: IF y>
=21 THEN  LET y=1
 210 IF x>=31 THEN  LET x=0
 220 PRINT  OVER 1;AT y1,x1;"jk"
;AT y1+1,x1;"lm"; BRIGHT 1; INK
2;AT y,x;"jk"; INK 4;AT y+1,x;"l
m"
 230 LET y1=y: LET x1=x: RETURN
 300 LET y=INT (y+RND*1.5-RND*1.
5): LET x=x+2: IF y>=21 THEN  LE
T y=1
 305 IF y<=0 THEN  LET y=20
 307 IF x=30 THEN  LET x=0
 320 PRINT  OVER 1;AT y1,x1;"jk"
;AT y1+1,x1;"lm"; BRIGHT 1; INK
5;AT y,x;"jk"; INK 4;AT y+1,x;"l
m"
 330 LET y1=y: LET x1=x: RETURN
 400 LET y=INT (y+RND*3-RND*3):
LET x=INT (x+RND*3-RND*3)
 410 IF x<0 THEN  LET x=30
 420 IF x>30 THEN  LET x=0
 430 IF y>20 THEN  LET y=1
 440 IF y<1 THEN  LET y=20
 450 PRINT  OVER 1;AT y1,x1;"no"
;AT y1+1,x1;"pq"; BRIGHT 1; INK
5;AT y,x;"no";AT y+1,x;"pq"
 460 LET y1=y: LET x1=x: RETURN
 500 LET y=y-3: IF y<1 THEN  LET
 x=x+INT (RND*7)+3: LET y=20: IF
 x>30 THEN  LET x=INT (RND*5)
 510 PRINT AT y1,x1; OVER 1;"no"
;AT y1+1,x1;"pq"; INK 2; BRIGHT
1;AT y,x;"no";AT y+1,x;"pq"
 520 LET y1=y: LET x1=x: RETURN
 600 LET de=de+1
 610 IF de=5 THEN  LET y=INT (RN
D*20)+1: LET x=INT (RND*30)+1: L
ET de=0
 615 LET y=y+INT (RND*2-RND*2):
LET x=x+INT (RND*2-RND*2): IF y<
1 OR y>20 OR x<0 OR x>30 THEN  L
ET de=5: GO TO 610
 620 PRINT  OVER 1;AT y1,x1;"rs"
;AT y1+1,x1;"tu"; BRIGHT 1; INK
2;AT y,x;"rs";AT y+1,x;"tu"
 625 LET y1=y: LET x1=x
 630 RETURN
 700 LET y=y+INT (RND*2-RND*2+(y
<11)-(y>11)): LET x=x+2
 710 IF x>30 THEN  LET x=0
 720 IF y>20 OR y<1 THEN  LET y=
11
 730 PRINT AT y1,x1; OVER 1;"sr"
;AT y1+1,x1;"qp"; BRIGHT 1; INK
6;AT y,x;"sr"; INK 4;AT y+1,x;"q
p"
 740 LET y1=y: LET x1=x: RETURN
 800 LET y=y+di: LET x=x+2: LET
de=de+1: IF de=5 THEN  LET de=0:
 LET di=-di
 810 IF y<1 THEN  LET y=20
 820 IF y>20 THEN  LET y=1
 830 IF x>30 THEN  LET x=0
 840 PRINT  OVER 1;AT y1,x1;"sr"
;AT y1+1,x1;"qp"; INK 5; BRIGHT
1;AT y,x;"sr";AT y+1,x; INK 4;"q
p"
 850 LET y1=y: LET x1=x
 860 RETURN
 900 LET y=y+di: LET x=x+de
 910 IF x>30 THEN  LET x=0
 920 IF y<1 THEN  LET y=20
 930 IF y>20 THEN  LET y=1
 940 IF RND>.8 THEN  LET de=(2 A
ND de=0): LET di=(2 AND di=0): I
F RND>.5 THEN  LET di=-di
 950 PRINT AT y1,x1; OVER 1;"ii"
;AT y1+1,x1;"ii"; INK 6; FLASH 1
;AT y,x;"ii";AT y+1,x;"ii"
 960 LET y1=y: LET x1=x: RETURN
1000 LET b=b-1: PRINT  PAPER 5;
INK 0;AT 0,19;b;" "
1005 IF p=144 THEN  LET g1=124:
LET f1=88: LET f=78: LET g=0
1006 IF p=145 THEN  LET g1=128:
LET f1=88: LET f=78: LET g=78
1007 IF p=146 THEN  LET g1=128:
LET f1=83: LET f=0: LET g=126
1008 IF p=147 THEN  LET g1=128:
LET f1=79: LET f=-78: LET g=78
1009 IF p=148 THEN  LET g1=123:
LET f1=79: LET f=-78: LET g=0
1010 IF p=149 THEN  LET g1=119:
LET f1=79: LET f=-78: LET g=-78
1011 IF p=150 THEN  LET g1=119:
LET f1=84: LET f=0: LET g=-118
1012 IF p=151 THEN  LET g1=119:
LET f1=88: LET f=78: LET g=-78
1020 PLOT  OVER 1;g1,f1: DRAW  F
LASH 0; OVER 1; BRIGHT 1; INK 3;
g,f: BEEP .006,25
1040 IF ATTR (y,x)=67 OR ATTR (y
```

CHESHIRE CATS

48K Spectrum

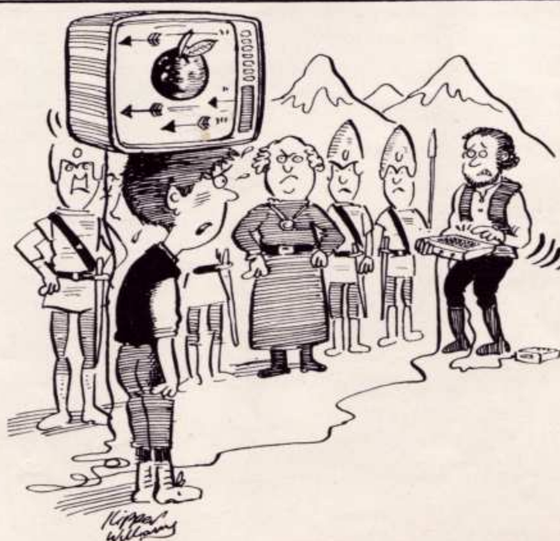
```
,x+1)=67 OR ATTR (y+1,x)=67 OR A
TTR (y+1,x+1)=67 THEN  LET hit=1
1Ø5Ø PLOT  OVER 1;g1,f1: DRAW  O
VER 1;g,f
1Ø6Ø IF hit THEN  GO TO 2ØØØ
1Ø7Ø IF b=Ø THEN  PRINT  FLASH 1
;AT Ø,16;"SH:";b: GO TO 6ØØØ
11ØØ RETURN
2ØØØ PRINT AT y,x; OVER 1;a$(1);
AT y+1,x;a$(2)
2Ø2Ø LET hit=Ø: LET sc=sc+o: PRI
NT AT Ø,3; PAPER 5; INK Ø;sc
2Ø3Ø OVER 1: BRIGHT 1
2Ø5Ø FOR f=1 TO 4: FOR i=1 TO 2
21ØØ IF y-f>=1 AND x-f>=Ø THEN
PRINT  INK 1+i*3;AT y-f,x-f;a$(1
,1)
211Ø IF y+f<=21 AND x-f>=Ø THEN
 PRINT  INK 1+i*3;AT y+f,x-f;a$(
2,1)
212Ø IF y-f>=1 AND x+f<=31 THEN
 PRINT  INK 1+i*3;AT y-f,x+f;a$(
1,2)
213Ø IF y+f<=21 AND x+f<=31 THEN
  PRINT  INK 1+i*3;AT y+f,x+f;a$
(2,2)
214Ø BEEP .ØØ6,f+i*4: NEXT i: NE
XT f: OVER Ø: BRIGHT Ø
22ØØ PRINT AT 11,15; INK 5;CHR$
p
23ØØ IF b=Ø THEN  PRINT  FLASH 1
;AT Ø,16;"SH:";b: GO TO 6ØØØ
25ØØ LET t=INT (RND*8)+2: LET y=
INT (RND*2Ø)+1: LET x=Ø
25Ø5 LET y1=y: LET x1=x: LET t1=
ti
251Ø IF t=3 OR t=2 THEN  LET a$(
1)="jk": LET a$(2)="lm": LET o=(
2Ø AND t=2)+(1Ø AND t=3)
252Ø IF t=4 OR t=5 THEN  LET a$(
1)="no": LET a$(2)="pq": LET o=(
25 AND t=4)+(1Ø AND t=5)
253Ø IF t=6 THEN  LET a$(1)="rs"
: LET a$(2)="tu": LET de=Ø: LET
o=3Ø
2532 IF t=7 OR t=8 THEN  LET a$(
1)="sr": LET a$(2)="qp": LET o=(
25 AND t=8)+(2Ø AND t=7): LET de
=Ø: LET di=-2
2534 IF t=9 THEN  LET di=Ø: LET
de=2: LET a$(1)="ii": LET a$(2)=
"ii": LET o=2Ø
254Ø PRINT  OVER 1; INK 4;AT y,x
;a$(1);AT y+1,x;a$(2)
255Ø RETURN
3ØØØ LET d=x*8+(16 AND x<=15)-(x
>15)
3Ø1Ø PLOT d,(21-y)*8: DRAW  INK
5; OVER 1;(124-d)/3,(84-(21-y)*8
)/3
3Ø2Ø BEEP .Ø2,2Ø: DRAW  INK 5; O
VER 1;(124-d)/3,(84-(21-y)*8)/3
3Ø22 BEEP .Ø2,25: DRAW  INK 5; O
VER 1;(124-d)/3,(84-(21-y)*8)/3
3Ø25 BEEP .Ø2,3Ø: PLOT d,(21-y)*
8: DRAW  OVER 1;(124-d)/3,(84-(2
1-y)*8)/3
3Ø27 BEEP .Ø2,35: DRAW  OVER 1;(
124-d)/3,(84-(21-y)*8)/3
3Ø3Ø BEEP .Ø2,4Ø: DRAW  OVER 1;(
124-d)/3,(84-(21-y)*8)/3
3Ø4Ø GO TO 7ØØØ
4ØØØ LET ti=ti-3Ø: LET t1=t1-3Ø:
 PRINT AT Ø,28; PAPER 5; INK Ø;t
i;" ": IF ti<=Ø THEN  PRINT  FLA
SH 1;AT Ø,25;"TI:Ø ": GO TO 6ØØØ
4Ø1Ø FOR g=7 TO Ø STEP -1
4Ø2Ø PRINT AT 11,15; INK g;CHR$
p
4Ø3Ø BEEP .Ø2,g*3: NEXT g
4Ø35 PRINT AT 11,15;" "
4Ø4Ø FOR f=1 TO 8: FOR g=1 TO 1Ø
: NEXT g: GO SUB t*1ØØ: NEXT f
4Ø5Ø FOR g=Ø TO 5: PRINT AT 11,1
5; INK g;CHR$ p: BEEP .Ø2,g*3: N
EXT g
4Ø6Ø RETURN
6ØØØ FOR g=1 TO 7
6Ø1Ø FOR x=1 TO 21
6Ø2Ø PRINT  OVER 1; PAPER g;AT x
,Ø;"
    "
6Ø3Ø BEEP .ØØ5,3Ø: NEXT x: NEXT
g
6Ø4Ø PRINT AT 8,11;"GAME OVER";
PAPER 7; INK Ø;AT Ø,Ø; FLASH 1;"
SC:";sc
6Ø45 IF sc<=hs THEN  GO TO 6Ø6Ø
6Ø5Ø LET hs=sc: PRINT AT 11,1;"W
ELL DONE - A NEW HIGH SCORE!!"
6Ø55 PRINT AT 13,4;"PLEASE ENTER
 YOUR NAME.": INPUT h$: FOR f=1
TO 5Ø: NEXT f: GO TO 6Ø7Ø
6Ø6Ø PRINT AT 11,1;"THE HIGH SCO
RE IS ";HS;" POINTS.";AT 12,1;"B
Y ";h$
6Ø7Ø PRINT AT 16,2;"PRESS ANY KE
Y TO PLAY AGAIN."
6Ø8Ø IF INKEY$="" THEN  GO TO 6Ø
8Ø
6Ø9Ø BEEP .3,6Ø: CLS : GO TO 2Ø
7ØØØ LET li=li-1: PRINT  PAPER 5
```

CHESHIRE CATS

48K Spectrum

```
; INK Ø;AT Ø,12;li
7010 FOR f=1 TO 5: FOR g=144 TO
151
7020 PRINT  INK RND*4+3;AT 11,15
;CHR$ g: BEEP .02,f
7030 NEXT g: NEXT f
7040 IF li=Ø THEN  PRINT  FLASH
1;AT Ø,9;"LI:";li: GO TO 6000
7050 PRINT  OVER 1; INK 7;AT y,x
;a$(1);AT y+1,x;a$(2); OVER Ø;AT
 11,15;" "
7060 GO TO 2500
8000 FOR f=1 TO 60: PLOT RND*255
,RND*167: NEXT f
8100 DIM a$(2,2)
8300 LET p=144
8500 LET ti=500: LET b=100: LET
sc=Ø
8550 LET li=5: LET hit=Ø
8600 PRINT  PAPER 5; INK Ø;AT Ø,
Ø;"SC:        LI:    SH:      TI:
   "
8700 PRINT  PAPER 5; INK Ø;AT Ø,
3;sc;AT Ø,12;li;AT Ø,19;b;AT Ø,2
8;ti
8990 BEEP .1,Ø
8999 GO TO 2500
9000 CLS : PRINT  PAPER 6; INK Ø
;AT 5,Ø;"CHESHIRE CATS AND OTHER
 NASTIES!"
9005 PRINT  INK 5'''"   Program
design & software"'''      by P
AUL STANLEY."
9007 PAUSE 250: CLS
9010 PRINT ''"THEY PLACED ME IN
SPACE."'"WITHOUT ENGINES, JUST A
 LASER."
9020 PRINT '""SHOOT THE NASTIES
"" THEY SAID."'"I'D LIKE TO SEE
THEM DO IT."
9030 PRINT '"TWIST LEFT WITH  .
RIGHT WITH  ,WERE MY INSTRUCTION
S."
9040 PRINT AT 8,16; INK 3; BRIGH
T 1;1;AT 8,30;2
9050 PRINT ''"THEY TOLD ME TO BL
AST 'EM WITH  ,AND THAT IF I GOT
 INTO TROUBLE,I COULD PRESS  ."'
'"GOD ONLY KNOWS WHAT IT DOES."
9060 PRINT  INK 3; BRIGHT 1;AT 1
1,31;9;AT 13,14;Ø
9070 PRINT '''"PLEASE HELP ME!"'
'"IF YOU'RE PREPARED TO, PRESS A
NYKEY...."
9080 IF INKEY$="" THEN  GO TO 90
80
9090 BEEP .3,60
9100 CLS
9110 RESTORE : FOR x=USR "a" TO
USR "u"+7
9120 READ n: POKE x,n
9130 NEXT x
9140 DATA 8,8,42,42,42,42,42,62,
Ø,18,36,72,146,164,72,48,Ø,Ø,252
,128,255,128,252,Ø,48,72,164,146
,72,36,18,Ø,62,42,42,42,42,42,8,
8,12,18,37,73,18,36,72,Ø,Ø,63,1,
255,1,63,Ø,Ø,Ø,72,36,18,73,37,18
,12,231,195,165,24,24,165
9150 DATA 195,231,Ø,Ø,1,3,71,127
,21,21,Ø,Ø,192,224,241,255,84,84
,31,63,102,127,93,8,Ø,Ø,252,254,
51,255,221,136,Ø,Ø,Ø,Ø
9160 DATA 48,72,164,68,2,3,Ø,Ø,1
2,18,37,34,64,192,3,7,11,17,18,3
2,32,192,192,224,208,136,72,4,4,
3,128,192,160,147
9170 DATA 255,251,249,255,1,3,5,
201,255,191,159,255,127,96,96,48
,56,28,15,3,254,6,6,12,28,56,240
,192
9180 RETURN
```





TESTADE: 12 NYA SPEL! PASSAR NÅT DIG?

Under rubriken Senaste nytt testar vi i varje nummer alla spelkassetter som just kommit ut eller som snart ska komma.

Senaste spelnytt, alltså!

Vi poängbedömer kassetterna på följande sätt:

5 joysticks	=	Toppen
4 joysticks	=	Mycket bra
3 joysticks	=	Bra
2 joysticks	=	Godkänd
1 joystick	=	Dålig

Varje kassett bedöms på två sätt, dels spelvärdet och dels grafiken (spelutförandet). Totalt kan alltså en kassett få fem plus fem joysticks. Första betyget står för spelvärdet, andra för grafiken. Med spelvärde menar vi spelidé och spelbarhet, med grafik förutom själva grafiken också om hur spelets idé utnyttjats, ljudeffekter och färger. Vi talar också om dels namnet på tillverkare och dels namnet på den spelmaskin vi använt. CBS/Atari 2600 betyder alltså att kassetten kommer från CBS, spelmaskinen från Atari.

SUBROC

Coleco/Colecovision

3 joysticks **spelvärde** 3 joysticks **grafik**

Det här är ytterligare ett i raden av arkadspel som har hittat hem tack vare **Coleco.** Din farkost svävar strax ovanför vattenytan. Framför dig ser du en horisontlinje med himmel och hav. Detta lugn varar i tre sekunder. Därefter är din actionknapp enda räddningen. Med kikarsiktet mot horisonten skjuter du torpeder mot olika fientliga fartyg. Rikta din farkost snett uppåt och peppra ner tefat och andra luftburna fiender. Se upp för moteld. Du kan vrida din farkost åt höger eller vänster på samma sätt som i t ex **Battlezone.** Om du är uthållig går solen ner efter din första dag i denna värld. Kampen fortsätter hela natten och som i alla spel av den här typen är det till sist du som stryker med. Hur många dygn lyckas du överleva?

Det här är inte det bästa Coleco har att erbjuda men du som har kört **Cosmic Avenger** i botten, gillar snygga 3-D effekter och fortfarande har dina actionknappar i topptrim kan säkert överleva i denna framtidsvärld i minst en vecka eller två. **DICK BLOMBERG**



MILLIPEDE

Atari/Ataris Datorer Cartridge 16K

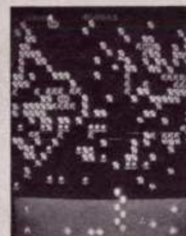
5 joysticks **spelvärde** 5 joysticks **grafik**

Just nu känns **Centipede** bara som en simpel prototyp. Centipede visade riktningen. **Millipede** är slutprodukten. Millipede har allt det som Centipede borde ha haft. Därmed inte sagt att Centipede är ett dåligt program. Tvärtom. Centipede är fantastiskt bra. Våldsam action utan att vara våldsam... men Centipede är lika fullt blekt i jämförelse med det magnifika Millipede.

Hur kan det komma sig? Varför har Millipede blivit så mycket bättre? Ungefär av samma anledning som Ms. Pac-Man är bättre än Pac-Man och Donkey Kong Jr. är bättre än Donkey Kong! Man har en bra grundidé. Produkten släpps ut på marknaden och blir en jätte-"hit". Alla stora succéer bearbetas. De eventuellt dåliga sidorna tas bort och de bra utvecklas, förbättras, finslipas och piffas upp. Det har hänt med Pac-Man och Donkey Kong. Nu har även Centipede råkat ut för samma öde.

Den direkt synliga skillnaden är den suveräna grafiken i Millipede. Svamparna skimrar i skogens alla sköna färger. Här finns inte bara spindlar, loppor och skorpioner. Här finns också maskar, nyckelpigor och diverse olika flygfän... alla uppklädda i snyggaste söndagssviden. Förutom ditt magiska trollspö har du också små förråd av DDT (Vad skall Naturvårdsverket säga) till din hjälp att hålla ordning i den ofantliga oredan. Om Centipede är för snabbt för dig skall du definitivt inte ägna en tanke åt Millipede... men du som fortfarande vill studera magin i biologin... kasta en blick på Millipede och prova några minuter och du är fast. Förhäxad sitter du med ditt trollspö och beundrar skönheten hos naturens alla småkryp, djupt, djupt inne i den förtrollade TV-apparaten... förlåt, skogen... skall det vara... naturligtvis.

LARS-GÖRAN NILSSON



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS – TREASURE OF TARMIN

Mattel/Intellivision

5 joysticks **spelvärde** 5 joysticks **grafik**

Det bästa äventyrsspelet för Intellivision har fram till nu varit **Advanced Dungeons & Dragons – Cloudy Mountain.** Detta spel har nu fått sin fortsättning i **Advanced Dungeons & Dragons – Treasure Of Tarmin** och därmed får Cloudy Mountain nöja sig med en andraplats. Jakten på Tarmins skatt är nämligen det bästa äventyrsspelet på TV-spelsmarknaden just nu. Vill du ha något ännu häftigare är det bara hemdatorerna som kan hjälpa dig. För det första är själva labyrinttekniken unik. I vanliga fall brukar labyrinten ses ur fågelperspektiv och du tar dig fram genom att styra en figur upp, ner, höger, vänster. I Tarmins skatt ses alla korridorer och rum rakt framifrån som om du verkligen befann dig på platsen. Gå rakt fram och korridorens väggar rullar mot dig med kuslig realism. Ta till vänster i en sidogång och du står öga mot öga med ett fruktansvärt monster. I bildens underdel finns alla fakta om din kondition. Här kan du avläsa din fysiska och övernaturliga styrka, dina vapens styrka

och din försvarsstyrka. Du ser också vilka föremål du har i höger och vänster hand samt vilka föremål (högst 6) du bär på i din ryggsäck. I ena jackfickan finns matbitar som är bra att ha efter en hård strid och i ett koger finns förhoppningsvis pilar.

På din vandring dyker det upp en mängd olika föremål framför dina fötter. Här finns stridsvapen, försvarsvapen, övernaturliga vapen, magiska ringar, skatter, nycklar, hemliga böcker och olika kistor som bara kan öppnas om du kan plocka fram rätt nyckel ur din ryggsäck. Med rätt vapen i din högra hand ska du dessutom besegra allt från dvärgar och jätteskorpioner till fruktansvärda demoner och vålnader. Slutmålet är en sista och avgörande duell mot den fruktade Minotauren som skyddar Tarmins skatt.

Det behöver väl inte sägas att vägen till skatten är lång. Den första kvällen fungerar instruktionsboken som ett jättelikt uppslagsverk. Här finns den nödvändiga informationen om 184 olika föremål och 52 olika monster! Det finns 4 539 tunnlar att utforska och för att nå dit måste du ta dig 256 våningar ner i underjorden.

Grafiken är förträfflig och ljudeffekterna bra men sparsamma. Monstren ryter och stridsvapnet landar i motståndarens sköld med ett brak. Annars är det en tämligen tyst vandring och det är bra. Vem skulle stå ut med en fånig syntmelodi under de fyra timmar som en omgång mycket väl kan ta? Handkontrollen utnyttjas maximalt med sexton olika funktioner och det finns fyra olika svårighetsgrader att välja på.

Du som gillar äventyrsspel och alltför sena nätter kommer att ägna många timmar i denna kusliga värld.



Den som är smart och inte ger upp kommer att hitta nr. 235, Minotauren och få sin belöning i föremål nr. 236, **Tarmins skatt.**

DICK BLOMBERG

ROYAL DEALER

Mattel/Intellivision

spelvärde **grafik**

En kortlek kostar inte många kronor men en kortlek tillverkad av Mattel Electronics går på flera hundra. Kan det vara riktigt? Vad du betalar för är naturligtvis inte själva kortleken. Pengarna går till tre pokerfejsade, alltid lika spelsugna damer samt en bok med regler till fyra olika kortspel.

De vanligaste kortspelen för din färg-TV brukar vara **Poker** och **Black Jack.** Genom att satsa och vinna så mycket pengar som möjligt slår du ut dina motståndare. I **Royal Dealer** är den yttre fasaden inte lika tuff. I fyra rumsrena sällskapslekar vinner den som först lyckas samla ihop 100 poäng. På menyn finns Crazy Eights, Rummy, Gin Rummy och Hearts.

Crazy Eights (Vändåtta) är det spel som vi är mest bekanta med här. Det gäller att bli av med alla kort på handen före någon annan spelare genom att följa färg eller valör på det kort som ligger på bordet. På en spaderfemma kan du alltså lägga en valfri spader eller en annan femma. En åtta kan läggas ut på vilket annat kort som helst och du får också bestämma färg på åttan. Den som inte kan lägga ut kort får ta upp ur leken.

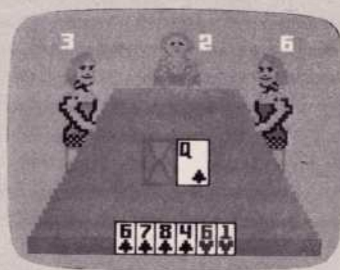
Rummy spelas med sju kort på handen. Genom att ta upp och lägga ut kort gäller det att samla sekvenser i färg eller valör för att få Gin – en vinnande hand.

Gin Rummy är en variant av Rummy med tio kort på handen och endast en motspelare.

Hearts (Hjärter) är det enda spelet som är nytt för mig. Här gäller det att undvika att ta poäng. Varje hjärter är värd en poäng och spader dam är värd tretton. Övriga kort är poänglösa. Varje omgång består av en serie med stick och den spelare som har minst poäng när någon annan når 100 vinner.

Grafiken är enkel men tydlig. Det är lätt att få en bra överblick över korten på din hand. Du kan dessutom sortera handens kort i önskad ordning. Ljudeffekterna blir inte mer upphetsande än det skarpt fräsande ljud som hörs när kortleken blandas.

Personligen tycker jag nog ändå att en riktig kortlek och levande motspelare är ett strå vassare men för dig som är storspelare kan det ju vara bra att veta att dessa tre damer aldrig ger upp och alltid finns till hands på de mest omöjliga tider på dygnet.



DICK BLOMBERG

POPEYE

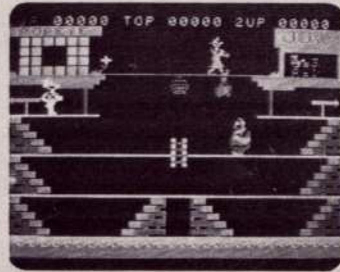
Parker Brothers/Ataris Datorer Cartridge 16K

spelvärde **grafik**

"... här kommer Karl-Alfred boy...". Det kända musiktemat inleder detta triangeldrama i tre akter. **Nintendo** som gjorde det redan klassiska **Donkey Kong** ligger också bakom arkadspelet **Popeye. Parker Brothers** har tidigare på licens gjort hemmaversioner av Popeye till **Atari 2600, Intellivision** och **Colecovision.** Nu finns också en fullvuxen version till **Ataris datorer.** Karl-Alfred, eller Popeye, som han heter utomlands, var den första, redan kända tecknade seriefiguren som fick ett arkadspel uppkallat efter sig. Grafiken på arkadspelet är utomordentligt hög och mycket av den finns fortfarande kvar även om vissa eftergifter har gjorts.

Popeye älskar **Olivia.** Det gör också den store sjöbusen **Brutus** som gör allt för att hindra Popeye från att träffa Olivia. Brutus kan inte heller stå ut med att Olivia älskar Popeye... På den första scenen kastar Olivia ner hjärtan som Popeye skall fånga innan de når ner till marken. 24 hjärtan måste du som Popeye fånga innan det går att avancera till nästa scen. Brutus jagar dig hela tiden... och kastar flaskor på dig. Boxa bort flaskorna och fånga mer hjärtan. Se upp för "The Sea Hag", en gräslig dam som också dyker upp då och då med tomflaskor i händerna. Med en viss teknik kan du släppa en hink i huvudet på Brutus som då går ut för räkning några sekunder.

Vad vore Popeye utan spenat? Ingenting! Därför finns naturligtvis en konservburk spenat till hands att använda i speciellt känsliga lägen. Din kraft blir då oerhörd!!! Slösa inte med spenaten, bara en burk per scen är tillåten. Den andra scenen består liksom den första av fyra våningar. Här finns också en sviktbräda som kan göra underverk och driva Brutus till vansinne. Uppgiften här är att fånga 16 noter som Olivia kastar ner. I den tredje och sista scenen befinner sig Popeye i sitt rätta element: på havet i ett stort segelfartyg. Olivia kastar bokstäverna H,E,L,P och Popeye klättrar i masterna, febrilt verksam att försöka nå alla. Brutus är tätt i hälarna bland alla segel. Lyckas du klara den tredje scenen återvänder du till den första igen. Fast nu har motståndet hårdnat... och tempot ökat... och hjälp!! mer spenat!!



Popeye kan vid första anblicken vara ett helt vanligt klätterspel men med sin unika spelmekanik lyckas Popeye ända hålla mig vaken till in på småtimmarna.

LARS-GÖRAN NILSSON

VÄND!

TENNIS

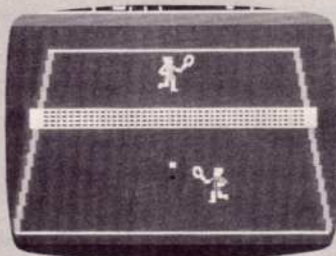
Atari/Ataris Datorer Cartridge 16K

spelvärde **grafik**

Tiebreak, set, game, deuce, advantage, double, single, forehand, backhand, smash, lobba (hoppsan... ett svenskt ord... eller) slica, serva o s v. Alla tennisens uttryck och regler finns inbyggda i detta superba sportspel från **Atari.** Vill du leka **Borg** och **Wilander** utan att få tennisarm så är detta nya tennisspel ett utmärkt alternativ. Det finns två olika svårighetsgrader. Du kan spela single mot en kompis eller mot datorn. Du kan spela dubbel tillsammans med en datorspelare... mot en kompis och en datorspelare.

Spelaren styr du med joysticken som vanligt. Om den röda knappen hålls nere kan du inte röra på din spelare utan då riktas skottet. På så sätt kan du placera bollarna var du vill på motståndarens sida. Med lite övning fungerar den här tekniken suveränt. Lobba gör du genom att trycka ner den röda knappen utan att rikta joysticken. Servarna går också att maskera så att inte motståndaren vet var nedslaget skall bli.

En ständigt nyklippt court. Alltid en motspelare som ställer upp. Aldrig några svettiga tröjor som behöver tvättas. Konstant solsken (du kan se skuggan på bollen). Jämt spända nät... Vad mer kan du begära? ... Fast det är klart... man kan ju få joystickarm...



LARS-GÖRAN NILSSON

ROBOTRON

Atari/Ataris Datorer Cartridge 16K

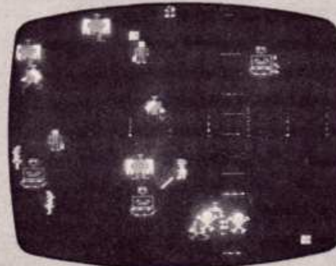
spelvärde **grafik**

Samma företag som gjorde Defender, **Williams,** har gjort spelet Robotron. Och Robotron är ännu mer actionfyllt.

Robotron är en vidareutveckling på **Berzerk,** men med nya svårigheter.

Din uppgift är att rädda de sista människorna på jorden från robotarna som försöker döda människorna. Med hjälp av din laserpistol skall du försöka skjuta ner alla robotar som ständigt förföljer dig. Men det finns också minor utplacerade på skärmen. Gå på en mina och du har förlorat ett av dina tre liv. Det går också omkring människor på skärmen, och får du tag på en människa får du bonuspoäng. Men får en robot tag på en människa dör människan. När du skjutit ner alla robotar i ett rum, kommer du till nästa nivå. På nivå fem kommer hjärnorna, de värsta motståndare du kan tänka dig. Hjärnorna förvandlar människorna till dödliga robotar, och du blir oftast dödad. Lyckligtvis får du ett extra liv vid varje 10 000 poäng. Vid högre nivåer kommer det ännu farligare fiender och du måste vara mycket snabb för att kunna överleva. Grafiken är bra, men det finns spel med bättre grafik.

Ljudeffekterna är också bra, särskilt explosionerna. Pausfunktion och "High Score" finns, vilket är bra, och du kan välja mellan sex olika svårighetsgrader. Robotron är ett måste för dig som gillar snabba actionspel.



DANIEL TÖRNQVIST

MASTERS OF THE UNIVERSE – THE POWER OF HE-MAN

Mattel/Intellivision

spelvärde **grafik**

Bakom detta onödigt långa namn döljer sig ett riktigt bra actionspel. Det är inte ofta man får tillfälle att säga så i samband med Intellivision men här är högt tempo och en viss smarthet nödvändiga förutsättningar för höga poäng.

Handlingen är hämtad ur en amerikansk tecknad serietidning. I egenskap av **He-man** är du på jakt efter din fiende, **Skeletor.** Spelet består av två faser. I den första delen färdas Heman i sin luftfarkost. Här gäller det att så fort som möjligt färdas 30 Miles åt höger i bild och samtidigt undvika eller skjuta sönder eldklot i din väg. Du har också en bränsletank vars innehåll måste räcka ända fram till slutmålet. Bra action av samma typ som i t ex **Defender.**

I den andra delen har du landat och möter nu din fiende på marknivå. Med hjälp av en magisk sköld forcerar du eldklot för att slutligen nå fram till Skeletor. Om du lyckas duellera mot honom i bergen, i skogen och i slottet **Grayskull,** alltså tre gånger, är en omgång över och spelet börjar från början men nu med ökad svårighetsgrad.

Masters Of The Universe ingår i **Mattel's** nya generation av spel med s.k. **Super Graphics** och det märks verkligen. Mellan varje fas finns en "tecknad" sekvens vars enda funktion är att få dig på bra humör inför nästa strid. Ljudeffekterna, från den inledande melodin till det metalliska ljudet av två fäktande svärd i slutduellen, är av hög klass. Intellivisioninnehavare som har kämpat med en bunt tämligen sega rymdspel från Mattel kommer att bli glatt överraskade. Detta är nämligen **The Master of the Universe.** **DICK BLOMBERG**



THRUSTA

Software Projects/16K Spectrum

spelvärde **grafik**

Thrusta är ett ganska orginellt rymdspel. Du ska styra ett litet rymdskepp och knuffa en sten som ska falla ner och mosa sönder monster. Från början ligger åtta st. ägg längst ner på skärmen. Sedan kläcks äggen ett efter ett och monstren kommer fram. Du kan bara krossa monster med stenen inte ägg, men om du skulle knuffa ner stenen på ett ägg så går stenen sönder och du får en ny sten sten längst upp på skärmen. Samma sak om du knuffar ner stenen till botten, då får du också en sten högst upp på skärmen. Förutom de åtta monstren som kommer fram ur äggen finns tre varelser till, men dom kan du skjuta ner med ditt rymdskepp. När du lyckats mosa alla åtta varelser så kommer det åtta nya ägg med åtta nya monster i, fast inte likadana. Däremot är själva spelplanen alltid likadan.

Det som gör att spelet är roligt är att det kommer nya monster hela tiden, dock ändrar sig ej spelplanen vilket gör att man lätt kan tröttna på det. Men det är ett bra spel för att vara 16K.

PER ANDERSSON

ENCOUNTER!

Synapse/Ataris Datorer & Commodore 64
Disk 32K Kassett 16K

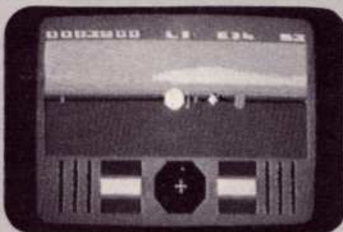
spelvärde **grafik**

Encounter: stöta på, sammandrabbning, står det i det svensk-engelska lexikonet. Det är precis vad det här handlar om.

Du befinner dig mitt i ingemansland på en främmande planet. Du sitter som pilot i en farkost och ser ut över ett mystiskt, konstgjort landskap. Runtomkring dig finns diverse instrument och varningslampor. Plötsligt blinkar skottindikatorn hotfullt!Någon har avfyrat ett skott. Radarn visar att en fiende finns 180 grader västerut. Sväng. Backa. Sikta. Skjut. Förflytta dig något norrut. Det fientliga skottet passerar med någon meters marginal. Tefatsindikatorn ger utslag! 75 grader öst på radarn. Sväng. Sikta. Följ efter. Skjut. Miss. Skjut igen. Träff på tefatet. En ny varningslampa lyser och du hör det hemska ljudet av en målsökande robot. Målet är du! Radarn visar 130 grader norr. Sväng. Backa. Skjut. Träff... fast på en pelare. Rikoschetten studsar blixtsnabbt åt nordväst. Skjut om igen. Bom. Krasch, Splat. Broink! Du är träffad. En skyddssköld åt pipan... men du har tre kvar. Skottindikatorn fladdrar oroväckande igen. Radarn visar fientligt tefat rakt fram. Åk snett åt vänster. Göm dig bakom en pelare. Skottet blåser förbi. Faran över... åtminstone någon sekund till... innan nästa angrepp.

Encounter! består av åtta olika nivåer eller landskap. För att få tillträde till en högre nivå måste du klara av den närmast föregående. Hur ser nästa landskap ut och hur mycket poäng går det att få ihop där??? Det är frågan.

Om du blandar **Star Raiders** med **Battlezone** borde resultatet bli Starbattle, Zone Raiders eller åtminstone Starzone. Nu blev det en oäkting som heter Encounter! Han liknar Starbattle onödigt mycket så man förstår ändå vilka föräldrarna är. Encounter! kommer inte att gå till historien som något nyskapande mästerverk... men en god motståndare på slagfältet i 3D är det i alla fall.



LARS-GÖRAN NILSSON

PITSTOP

Epyx/Colecovision, Commodore 64, Ataris datorer

spelvärde **grafik**

Det finns många spel som håller till på biltävlingsbanan. I **Pole Position** och **Turbo** är det gasen i botten och tungan rätt i mun som gäller. Vad som däremot inte gäller är doften av bränt gummi eller en tom bensintank. Det är här som **Pitstop** kommer in i bilden. I vanlig ordning måste du klara av ett lopp på kortast möjliga tid men här gäller det också att grabbarna i depån gör ett så snabbt och effektivt jobb som möjligt. Du startar med full tank och fyra friska däck. Ju fortare du kör, ju snabbare sjunker bränslenivån i tanken. Ju oftare du kör utanför vägbanan eller krockar med en annan bil, ju snabbare slits dina däck. Håll ett öga på radarskärmen. Där kan du se var du befinner dig och var närmaste depå ligger. Ett däcks färg talar om hur slitet det är. Ett nytt däck är mörkblått, blir sedan grönt och ljusblått för att sluta som rött och livsfarligt. Slå av på farten! Du måste till varje pris in i depån. Väl framme gäller det att jobba effektivt. Med ett riktmärke ger du order om vad som ska göras. En man fyller på bensin och två andra tar hand om de däck som behöver bytas. I bakgrunden kan du se dina medtävlare susa förbi och tiden tickar på. Ska du klara dig fram till målet utan att byta det där sista däcket?

I Pitstop förenas snabbhet med taktik på ett utmärkt sätt. Roligast blir det med flera (upp till fyra) deltagare. Tävla på sex olika banor och kör upp till nio varv i varje. Efter ett lopp delas stora prispengar ut. Den som har mest pengar när alla lopp är avklarade har vunnit.

Grafiken ute på tävlingsbanan är inte i klass med andra bilspel. Den har man sparat på till depåscenen som är mycket läcker. Du som har **Colecovisions** körmodul för Turbo **(Expansionsmodul nr 2)** kan med fördel ta dig fram med båda händerna på en riktig tävlingsratt.



Pitstop är ett kul och annorlunda spel för dig som inte bara vill tuta och köra.

DICK BLOMBERG

MS. PAC-MAN

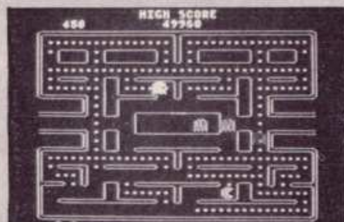
Atari/Ataris Datorer Cartridge 16K

spelvärde **grafik**

Labyrinternas härskare **Pac-Man** har fått stadigt sällskap! Damen i fråga heter naturligtvis **Ms. Pac-Man.** Hon har en kokett rosett i håret. Hon rör sig graciöst, självsäkert och smidigt. Ms. Pac-Man är om möjligt ännu glupskare än Pac-Man. Ms. Pac-Man nöjer sig inte bara med en labyrint... hon härskar över fyra olika tummelplatser. **Atari 2600** versionen av Ms. Pac-Man har funnits ute i handeln i ett år nu. Dtaorversionen har landat här för en månad sedan. Temat i Pac-Man och Ms. Pac-Man är känt. Ät så mycket och fort du kan av spelplanens läckerheter. Undvik de fyra spökena. Ät kraftpiller och du kan även äta spöken en kort period. Enkelt och elegant.

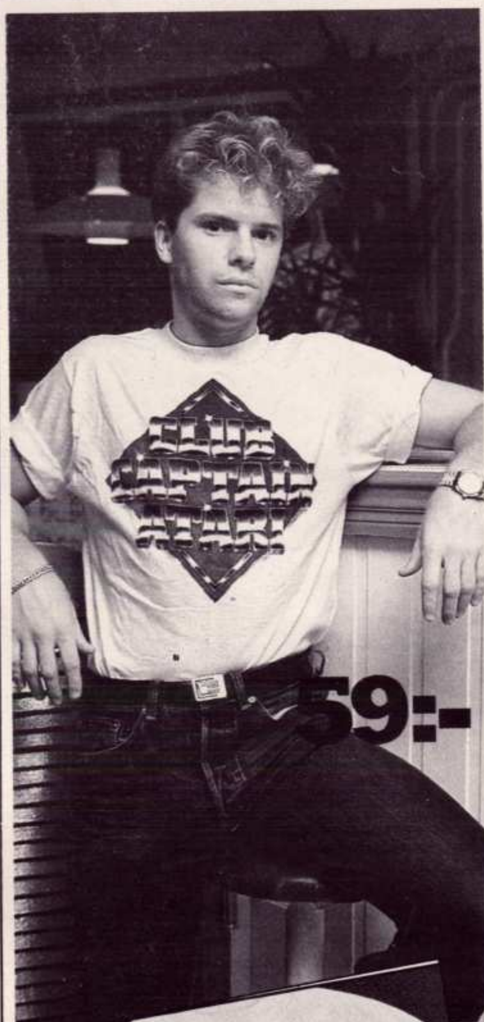
Vad tillför då Ms. Pac-Man spelet som inte Pac-Man redan har? Först och främst finns det alltså fyra helt olika labyrinter att irra omkring i. Det finns även fyra in och utgångar här i motsats till Pac-Mans två. Dessa passager är placerade på olika ställen beroende på vilken labyrint du är i. Att utnyttja dessa gångar är nyckeln till framgång i Ms. Pac-Man. Mellanspelen som finns i **Bally/Midway's** ursprungliga arkadspel finns också med här i **Ataris** datorversion. Det blir en glad uppmuntran och tid för återhämtning. "They Meet", "The Chase" och "The Baby" är de mellanspel jag har sett hittills... men det kanske finns fler. Bonusfrukterna dyker heller inte upp på given plats i labyrinten utan simmar omkring hur som helst... Dessutom är Ms. Pac-Mans spöken grymmare än Pac-Mans. Plötsligt bara vänder dom sig om och man blir uppäten!!... utan att man gjort något ont... Fräckt va?

Det underliga med Ms. Pac-Man och det som skadar det annars fina intrycket är att inte hela TV-rutan utnyttjas. Runt spelplanen finns en tjock svart ram som inte fyller någon funktion alls. Varför Atari, varför? Dessvärre har datorversionen av **Dig Dug** samma trista inramning. Hoppas att det inte är en ny trend. Alla har ju inte en 27 tums Sony hemma.



LARS-GÖRAN NILSSON

CLUB SHOP·CLUB SHOP·CLUB SHOP







Du får present om du skaffar en ny medlem

■ Medlemmar i Club Captain får köpa tuffa Ataripylar för de låga Club-priserna. Det är bara att fylla i kupongen nedan.

Medlemmar som värvar en kompis till Club Captain Atari får en fin present.

Det enda du behöver göra är att följa med kompisen till affären när han skall köpa sitt TV-spel och lämna med kupongen nedan, så skickar handlaren in din kupong ihop med garantisedeln. Och så får du en fin present när din kompis köper ett TV-spel.

Du kan välja mellan penna med digitalklocka, tuff bag eller T-shirt.

Men du kan som sagt också köpa dessa prylar om du vill.

Club Captain Atari märken kommer att finnas i två utföranden; som tygmärke eller i metall/emalj. Dessa kostar 15:–/st och får endast köpas av Clubmedlemmar.





15:-



69:-

Jag vill köpa T-shirt med Atari-märke för 59:– Storlek:	Small ☐	Medium ☐	Large ☐

Väska för 67:– ☐

Penna med klocka för 69:– ☐

Märke i tyg 15:– ☐ Märke i metall 15:– ☐

Sweatshirt med Atari-märke för 89:– Storlek:	Small ☐	Medium ☐	Large ☐

Om du värvat en Atari-köpare lämnar du den här kupongen till din Atari-handlare, om du vill beställa någon av Atari-prylarna ovan så skickar du in kupongen till Atari. Är du under 16 år måste målsman skriva under din beställning.

....

Målsmans namnteckning

Välj bland presenterna

Jag (ditt namn) ____________________

Adress ____________________

Postadress ____________________

Personnummer ☐☐☐☐☐☐-☐☐☐☐ = Medlemsnr.

har värvat min kompis ____________________

till Club Captain Atari och som tack för det vill jag att ni skickar mej:

☐ T-shirt. Storlek: S☐ M☐ L☐ (Värde 59:–)

☐ Penna med digitalklocka. ☐ Väska. (Värde 67:–)

(Värde 69:–)

507

Frankeras ej
Atari
betalar
portot.

ATARI®

Svarspost
Kundnummer 15665003
280 22 Vittsjö

CLUB CAPTAIN ATARI

Vilken chans! Ska vi byta grejor?

ATARI

Club Captain Atari ger dig ett fantastiskt erbjudande: Lämna in max 2 av dina gamla Atarikassetter till din handlare så får du 75 kronor i rabatt per styck, dvs tillsammans 150 kronor, när du köper en av de här kassetterna:

Pac-Man **Phoenix** **Galaxian** **Jungle Hunt** **Kangaroo**	Ord. pris 489:– Rabatt 150:– Betala 339:–

Det är det ena erbjudandet. Atari har ett till, lika fantastiskt.



Tre av de spel du kan byta till dig genom Club Captain Atari: Galaxian, Phoenix och Kangaroo. Här kan du läsa hur du ska göra för att vara med och byta.

Soccer **Volleyboll** **Missile** **Command** **Berzerk** **Yars Revenge**	ord.pris 389:– Rabatt 150:– Betala 239:–

På det här sättet kan du alltså skaffa dig kassetter till ett otroligt lågt pris; Du blir av med spel du kanske tröttnat på och du får ett nytt spel du aldrig provat. Ett erbjudande du får som är med i Club Captain Atari, klubben för oss som gillar Atari bäst.

CLUB CAPTAIN ATARI

MÄSTARMÄRKEN OCH SCOREBOOK

Följande poängsummor gäller för Atari Super Poäng:



Battlezone
100 000



Kangaroo
20 000



Pole Position
100 000

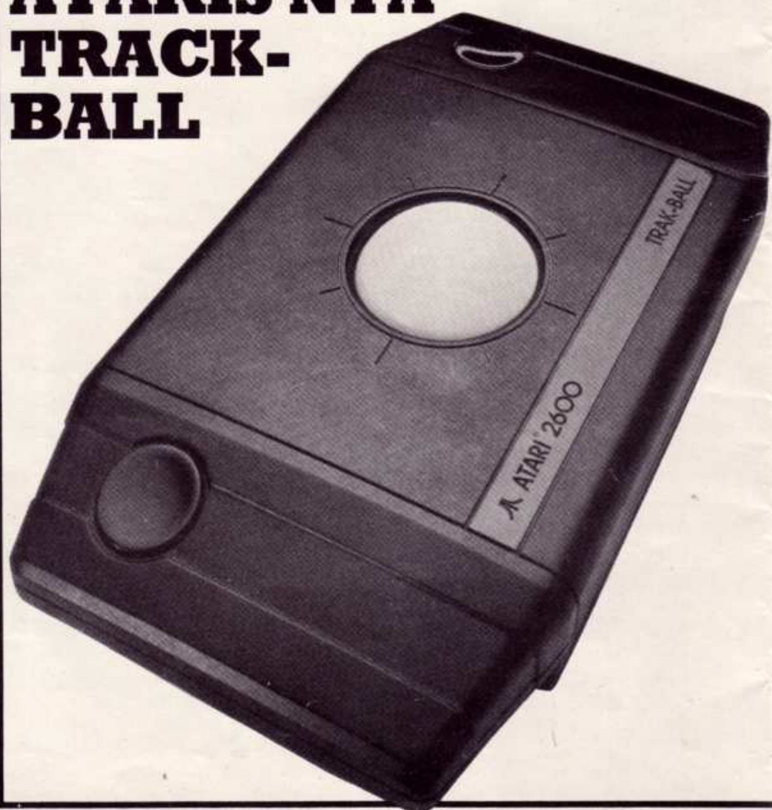


Dig Dug
100 000



Centipede
200 000

ATARIS NYA TRACK-BALL



SPEL TILL DATORER: ATARI HAR DE BÄSTA!

■ Datorspelen blir allt populärare. Qix (stora bilden till vänster) är ett av Ataris allt fler spel till datorerna. Qix är ett klurigt spel som kräver stor intelligens. Andra spel till Ataris datorer: Pole Position, bästa bilåkarspelet, Centipede, bästa actionspelet, Donkey Kong, bästa klätterspelet, Defender, bästa fartspelet, Space Invaders, bästa pangpangspelet och Ms Pac-Man, bästa labyrintspelet. Atari har de bästa spelen!

KOPIERING OLAGLIGT

■ Att kopiera en Atari-kassett är enligt lag förbjudet. Vasatronic kommer omedelbart att anmäla den handlare eller privatperson som sysslar med kopiering av Atari kassetter, köper eller säljer kopierade Atari kassetter.

■ Trackball är en slags joystick med 2 avfyrningsknappar på vänster och höger sida och en 360 graders precisionskontroll för blixtsnabba styrningar och omedelbara steg och starter. Atari Trackball är ett precisionsinstrument för de avancerade TV-spelarna och dataspelarna.

Skall man nå verkligt bra resultat krävs en Trackball. Många Super Atari Poäng når man inte utan Trackball. Trackball passar till Atari 2600 och alla Atari datorer, 400, 600XL, 800 och 800XL. På spel som är avsedda för joysticks.

Hur den fungerar?

Den tunga kulan med mycket känsla i rullar på 2 hjul som styr uppåt-nedåt resp. vänster-höger. Kulan reagerar på förändringar vilket gör den så snabb.

Ett exempel: Om du snurrar kulan åt höger, varv efter varv och sedan bara rör den åt vänster så reagerar den direkt. Tufft!

Du måste prova hur det känns! Gå in till din handlare och fråga efter Atari Trackball. Nåt att kanske börja spara till – eller önska sig i julklapp!

ATARI – DET ÄR FRAMTIDEN!



■ **ATARI och Televerkets Programbank.**

Televerket har testat alla datormärken och valt Atari 600XL. Det är ett tekniskt erkännande för Atari som den bästa maskinen på marknaden och i och med Televerket får den ytterligare en bra funktion; Programbanken.

Man kan säga att en ATARI NyttoDator ger dig bild- och texttelefon när du kopplar den till telenätet och Programbanken. Där det finns telefon kan du också sända och ta emot text och databilder.

Du kan t ex sitta i Gävle och bygga upp en informationsbild eller en text med hjälp av din ATARI. Bilden kan du sedan sända till en mottagare.

I Göteborg kan en mottagare ta emot exakt samma bild, direkt efter det du sänt den eller när hon själv vill. Bilden finns lagrad i Programbanken till mottagaren raderar bort den. I datorn finns också ett informationsarkiv i form av databilder.

Från det arkivet kan man alltså beställa bild efter bild och få dem på sin egen TV-ruta.

Så här fungerar ATARI och Programbanken.

1) Slå numret till Programbanken.

2) Slå abonnentnumret.

3) Skriv din sifferkod.

Trycker du nu på 0 får du en bild som du själv har gjort, för att ha som ett slags register.

Trycker du på 1 får du fram en bild av alfabetet med sifferkoder. Det är t ex 01 för A, om du ska söka en arkitektfirma och 02 för B, om du ska söka en bilfirma o s v.

Tryck på 2 och du får fram ett register som motsvarar telefonkatalogens "Gula sidorna".

Tryck på 3 och du får fram en aktuell förteckning över bl a företag som informerar om produkter eller söker personal.

Tryck på 4 så får du upp ett antal rubriker som du kan välja mellan. Där finns t ex nyheter, väderrapport samt spel och lek som tre av rubrikerna.

Tryck på 5 när du vill läsa meddelanden som har sänts till dig eller när du vill sända ett meddelande.

Vid ett tryck på 6 får du upp en bild som säger "veta mer om Programbanken".

Speciellt för Telekommunikation.

• Din dator kompletteras med en videotextmodul.

• Din vanliga färg-TV blir text-TV.

Med videotextmodulen förvandlas din vanliga TV till en text-TV. Genom Programbanken får du då också tillgång till all den information som finns på text-TV.

• Du behöver ett modem.

Det är en elektronisk "låda" som gör det möjligt att – via telenätet – koppla ihop din ATARI med enbart Programbankens-datorn eller med en annan dator.

Modem kan du hyra eller köpa av Televerket. Det kostar 100 kronor i engångsavgift och sedan 40 kronor per månad att hyra.

• Du behöver ett abonnemang.

Det ger dig tillgång till alla de bilder som finns i databanken och då kan du alltså sända bilder till och ta emot bilder från andra som har abonnemang.

För abonnemanget betalar du en engångsavgift på 100 kronor till Televerket samt därefter 5 kronor per månad.

På alla priserna ovan tillkommer moms. Vi reserverar oss för eventuella prisförändringar.

Om du vill sända information.

När du sänder databilder kan du antingen föra egna bilder eller använda något av de färdiga data som finns.

Beställer du kort nr 5 får du upp ett kort med en stor röd ros på och plats för gratulationshälsningar.

Det finns alltså färdiga underlag för bilder. Men du kan naturligtvis göra helt egna databilder för att sända.

Du kan ta emot information.

Om någon har sänt information till dig, ser du det när du får fram din meny. Då står det "Väntande meddelande finns, tag 08" längst ned på bildrutan.

Du kan göra beställningar via Programbanken.

Vissa företag har gjort det möjligt för dig att göra beställningar via telefon. Du kan alltså sitta med din ATARI-dator och gå igenom erbjudanden som du är intresserad av. Sedan kan du beställa direkt med hjälp av din dator. Det kan t ex vara en tidningsprenumeration.

Eller Ataris häftiga spel! Dessa kommer så småningom att finnas i en central dator för "uthyrning". Det är med Atari du skall växa in i framtiden. Atari ger möjligheterna. ■

Kolla din garanti

■ För att garantin på ditt Atari TV-spel eller Atari-dator skall gälla måste garantisedel ha skickats in till Vasatronic. Det brukar handlaren göra och då får du behålla en kopia på garantisedeln. Om du inte har någon sådan kopia, leta reda på garantisedel i kartongen och se till att få den ifylld hos den handlare där du köpte TV-spelet.

Garantin gäller för fabrikationsfel och inte för fel som uppstår genom felaktig användning. På joysticken lämnas ingen garanti. Det förstår man när man spelat häftiga Atari kassetter!

HTD DIGICOM

MINNE TILL
ATARI 600XL
64-K RAM
CA 1.995:-



JET-BOOT JACK ©
©Copyright 1983 English Software
ATARI 32K

ÅRETS BÄSTA SPEL TILL ATARI?
****

FLER NYA TITLAR TILL ATARI :
* GRAPHICS WIZARD, hjälper dig göra snygg grafik.
* NEPTUNE'S DAUGHTERS, action under vattnet. Ny spelidé.
* DAN STRIKES BACK, vild jakt i underjorden.
* The adventures of ROBIN HOOD, grafikadventure.
* CITADEL WARRIOR, spel av arkadtyp, action i massor!

På kassett, ca pris 159:-
På diskett, ca pris 169:-

* PICK STIK, ljuspenna med ritprogram till ATARI. ca pris 495:-

DU KÖPER VÅRA PRODUKTER HOS VÄLSORTERADE DATORHANDLARE, ELLER DIREKT FRÅN OSS. RING!!

IMPORTÖR & DISTRIBUTÖR
HTD DIGICOM AB
Box 194 243 00 HÖÖR
Tel. 0413/210 30

Brev & annat

Hur kommer man förbi kraftfältet i "Planet Of Death"?

Det undrar **Richard Silfverberg,** Norregatan 12, 242 00 Hörby. Telefon 0415-119 19. Finns det nån läsare som kan hjälpa honom.

Varför är inte era tester i färg? Det undrar **Tommy Jönsson** i Landskrona. Svar: Det är en kostnadsfråga. Tidningen blir mycket dyrare med många färgbilder.

Inge Darnell i Bålsta har skrivit och påpekat att Monopol, som vi trodde snart skulle komma också som dataspel, redan finns. Till BM 64 finns både Monopol och Stockmarket.

Jimmy Bergkvist och **Odd Pettersson** i Södertälje har hittat en dold hemlighet i spelet Advanced Dungeons and Dragons. De gick upp i ett hörn av kartan, tryckte två gånger på ettan och en gång på sexan, förflyttades till andra sidan av kartan och kunde snabbt ta skatten.

Patrik Nordlund i Stockholm (13 år) är en av dem som löst Raiders of the lost Ark. Det tog honom en och en halv dag. Rekord? Flera har skrivit och bett oss avslöja hur man löser spelet. Men vi tycker att det vore fel att avslöja det i tidningen, det skulle förta nöjet för många som fortfarande försöker hitta lösningen.

TACK

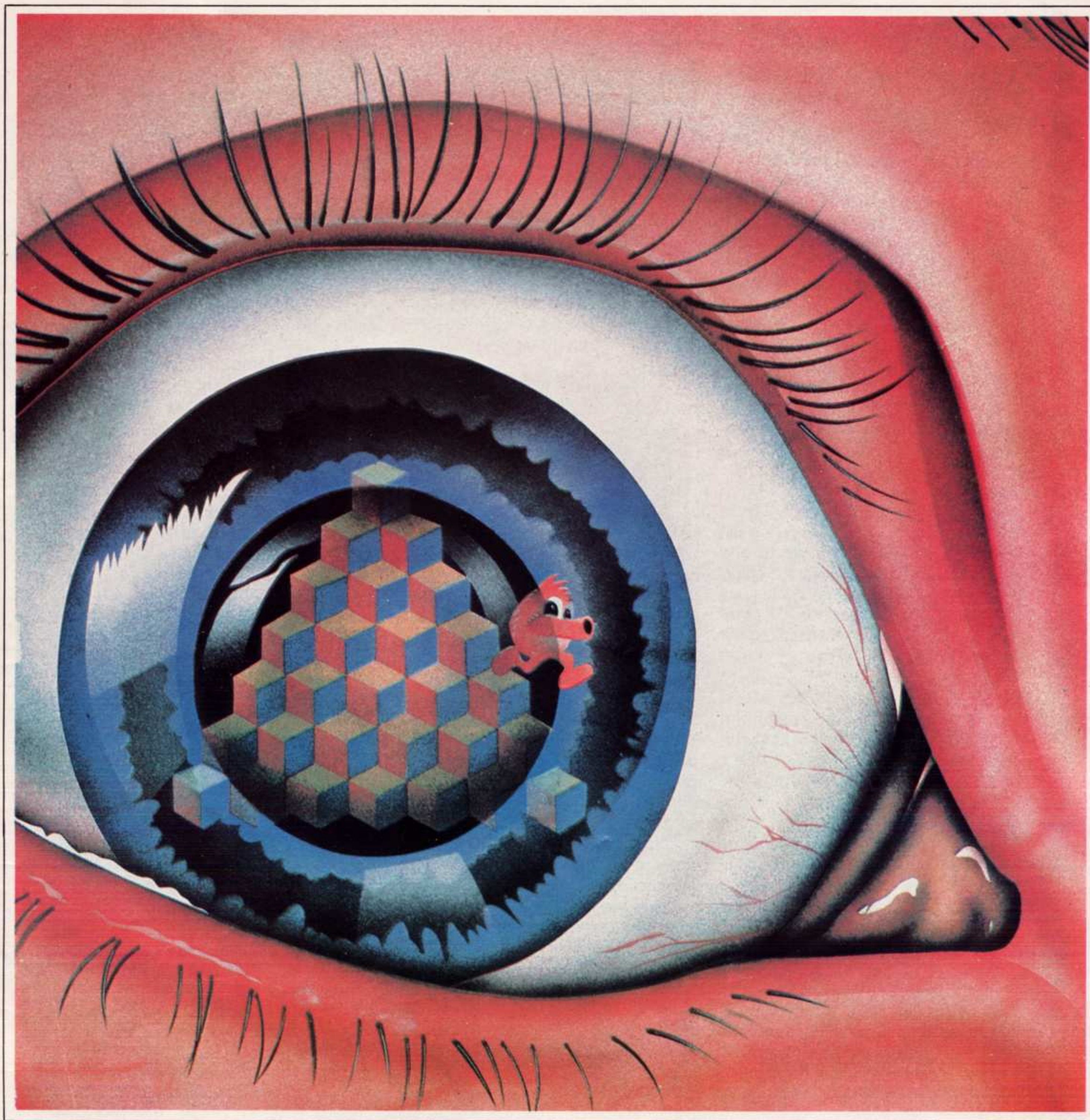
för alla program vi fått. Så snart vi hunnit titta genom dem alla så återkommer vi med listningar på de bästa. Till de bästa systemen.

NÄSTA

nummer kommer i början av september. Håll utkik i din affär då! Tills dess, ha ett riktigt skönt sommarlov, önskar Joysticks redaktion.

HALLÅ,

tyvärr kan ni inte ringa till Joystick. Skriv i stället! Adressen är: Joystick, Box 6043, 102 31 Stockholm 6. Hör gärna av er!



Q-BERTS KOPIOR

Q-Bert har fått efterföljare. Det brukar gå så med de riktigt stora och populära spelen. Och nu har det växt upp en helt ny grupp spel. Alla släkt med Q-Bert. De flesta når inte upp till originalets nivå, men det finns undantag: Nya spel med hög kreativitet!

Av Lars-Göran Nilsson

■■ Stora personligheter har alltid haft efterapare. Det gäller i alla läger. Det gäller i alla branscher. Det gäller även de elektroniska spelens guldkalvar.

Space Invaders finns i hundratals kopior! Vad vore labyrintspelen utan **Pac-Man?** Hur många klätterspel skulle finnas om inte **Donkey Kong** fanns? Försök hitta tio rymdspel som inte har "lånat" ingredienser från **Defender**

VÄND!

Forts fr sidan 37

FLIP&FLOP HAR CHARM

eller **Asteroids.** Varje spel med en personlig karaktär som säljer stort blir plagierad och kopierat in på bara kroppen. Det gäller samtliga ovanstående spel och det gäller också förra årets nya komet i spelvärlden: **Q-bert.** Q-Bert liknade ingenting från förr. Q-Bert blev en jättesuccé. Alltså bäddat för plagiat och efterapning! Ett tiotal nya spel har redan dykt upp. Vi skall titta närmare på dessa här.

Den värsta sorten är de rena kopiorna. Spel som inte tillför originalet något nytt. Hit hör **Sierra On-Line's Mr. Cool** för **Atari, Commodore 64** och **Apple.** Det är inte bara att det är en ren kopia. Det är en synnerligen dålig kopia. I Q-Bert finns en tredimensionell effekt. Den saknas helt här. I stället för kuber finns 28 smala, rektangulära plattor att hoppa på.

Lamt att spela, enkla ljud och dålig grafik placerar Mr. Cool i botten av den ointressanta spelhögen. Fråga inte efter Mr. Cool, fråga efter Q-bert.

Aningen bättre än Mr. Cool är **Slinky,** en 16K version på kassett för Ataris datorer utgiven av **Cosmi.** I stället för en pyramid har man här byggt upp en vägg av 57 kuber. Slinky, som är en spiral, vandrar över kuberna och ändrar färg. Det enda positiva med spelet är priset... men det borde ju bli billigt utan idéutveckling... Mjukvaruföretaget **First Star** har gjort spelet **Boing!** till Atari 2600. Det är en relativt hyfsad kopia. I stället för pyramid finns en Boing! i kvadrat bestående av sex gånger sex kuber. Du skall som vanligt hoppa på dessa och undvika dina fiender. I Boing! har du två motståndare att se upp för: "The Bubble Eater" och "The Pin", men du har inga plattformar att rädda dig över till då motståndet blir för hårt. Grafiken är utomordentlig för att vara ett spel till Atari 2600.

James O'Keane på **City Software** måste ha haft karbonpapper och Q-Bertritningarna till hands då han konstruerade **Over The Rainbow** till Commodore 64. Några förändringar här och där döljer inte ursprunget. Ren stöld!

Mr. Cool, Slinky, Boing! och Over The Rainbow behöver du inte springa benen av dig för att hitta... Q-Bert är överlägsen på alla plan... men det finns andra spel...

Pogo Joe är ett spel från **Screenplay** i 48 eller 64K för Ataris datorer och Commodore 64. Pogo Joe har lånat grundidén från Q-Bert men det är ingen kopia. Här har man i stället utvecklat spelet och förbättrat tekniken. I stället för kuber finns det cylindrar som är placerade på olika sätt för varje nivå. Här finns det 64 planer så det dröjer innan man fått se alla uppställningar. Genom att trycka på actionknappen går det att göra ett jättehopp över två cylindrar på en gång. Ljudet, grafiken och de tredimensionella effekterna är sensationellt bra. Tio olika monster, snabba transportrör och ständigt nya scener gör Pogo Joe till en klar positiv överraskning.

Ett annat grafiskt storverk är **Pharaoh's Pyramid** från **Master Control.** Det finns på kassett 16K eller disk 48K till Atari. En version till Commodore 64 är på väg, sägs det. Pharaoh's Pyramid känns som en lyxversion av Q-Bert. Spelet är snyggare, svårare och om möjligt ännu roligare än Q-bert. Här finns också många mysiga mellanspel som piggar upp bland de Egyptiska ruinerna. Nio monster jagar "Little Achmed", som huvudpersonen heter, och precis som i Pogo Joe finns det hemliga meddelanden på vägen till den slutliga lösningen.

Juice betyder inte bara saft. Det kan också betyda ström. I **Tronix** spel **Juice** för Atari och Commodore 64 betyder det definitivt ström. Uppgiften i Juice är att du som Edison skall bygga ett antal kretskort. Målet är att förbinda de olika delarna med varandra så att strömmen kan flöda fritt. Killerwatt, Blixten och några andra elektriska monster försöker stoppa dig. Inslagen från Q-Bert känns igen men spelet Juice har ändå mycket av sin egen karaktär för att stå på egna ben. Med extra bonusrundor, elektrisk grafik och sex olika typer av kretskort känns det strömförande Juice fräscht bland Q-Bert tvillingarna. **Arti Haroutunian** som designat spelet har gjort ett snyggt jobb. Det har även **Steve Coleman** som har konstruerat **Rainbow Walker.** Spelet är utgivet av **Synapse** och kräver 32K på disk eller kassett för Atari och Commodore 64.

Rainbow Walker har en egen speciell magi inbyggd. Det är bra. Rainbow Walker har en egen karaktär. Inget känns stulet. Det är också bra. Steve Coleman har tagit några få ingredienser från Q-Bert men skapat ett helt unikt spel.

För många år sedan stal någon regnbågens färger men det finns magiskt, musikaliska skor och en hemlig förtrollning som kan återställa ordningen i skyn. Cedrick heter hjälten som du skall hjälpa. Cedrick hoppar upp på den grådaskiga regnbågen och där Cedrick hoppar bildas glada färger som gör människorna lyckliga igen. Du ser inte hela regnbågen samtidigt men då du hoppar med dina magiska skor rör sig regnbågen mot dig, eller från dig, beroende på vilket håll du hoppar åt. Målet är att återställa regnbågen till sitt ursprungliga skick.

Alla spel har motståndsmän av något slag, så även Rainbow Walker. Här finns en skjutande stjärna, Djävulen och hans anhang, här finns en demonisk fågel, blixtar och virvelvindar. Alla med uppgift att störta dig i fördärvet. Efter varje avklarad regnbåge blir Cedrick uppiggad med en bonusrunda. Det finns 20 olika regnbågar att rädda så Cedrick har fullt upp hur länge du vill.

Det absolut bästa Q-Bertliknande spelet både grafiskt och spelmässigt har **James Nangano** på **First Star** skapat. Spelet finns på disk eller kassett (32K) till Atari och Commodore 64. Mästerverket heter **Flip & Flop,** den musikaliska inledningen är hämtad från Julius Fuciks komposition "Gladiatorernas Intåg". Den bildmässiga explosionen är lika pampig. Fortsättningen är följande: Vi befinner oss i en framtida djurpark. Här finns kängurun Flip och hans kompis Mitch som båda försöker fly från fångenskapen till sina gamla vänner på cirkusen som ligger strax under. Flip och Mitch vaktas av en energisk djurskötare och hans hemska, flygande nät.

Djurparken består av en stor plattform som svävar fritt i skyn. Jätteplattformen är i sin tur uppbyggd av en mängd små plattformar som är förbundna med korta stegar. De små plattformarna är indelade i rutor som Flip och Mitch måste hoppa på för att lyckas fly. På den första nivån och alla följande nivåer med ojämnt nummer kommer kängurun Flip fram. På jämna nivåer är apan Mitch framme. Mitch syns alltid underifrån, hängande under plattformen, vilket gör att den tredimensionella effekten får en extra vinkel varannan nivå. Vid var femte plan kommer en stege upp från cirkusen och Flip och Mitch kan besöka sina kompisar ett kort tag. Dessa animerade mellanspel är lika charmiga och välgjorda som de i First Star's **Astro Chase.** Sju mellanspel är inbyggda i spelet men för att se alla måste du klara av 35 nivåer... därefter kommer den 36:e och sista nivån. Vad som händer sedan är ovisst...

Det eleganta och spännande i Flip & Flop är att du inte ser hela plattformen samtidigt. Bara den närmaste omgivningen syns. Dessutom byggs plattformen om vid varje nivåskifte. Plattformen växer och växer... Det gäller att hålla reda på vilka rutor som är kvar. På högre nivåer blir både djurskötaren och hans nät ovanligt flitiga men vissa rutor fungerar som flugpapper. Lura dit djurskötaren och han fastnar några dyrbara sekunder då du kan jobba vidare... ostört.

Flip & Flop är ett stort äventyr och alla som har fallit för Q-Bert rekommenderas definitivt att leta reda på spelet med kängurun och apan. Tekniken är densamma som Q-Bert men Flip & Flop är ett helt eget spel med personlig charm och utstrålning.

Q-Berts skugga vilar tungt över många nya spel. Blir resultatet en Mr. Cool, Slinky eller Boing! behöver du inte höja på ögonbrynen särskilt mycket... men om slutprodukten blir en Rainbow Walker eller Flip & Flop då finns det fortfarande hopp om kreativitet och nyskapande i branschen även om man har lånat fyra takter från ett tidigare mästerverk. ■

TOPP HEMLIGT

■ ■ Storlekarna på förpackningar till datorprogram är ett lustigt kapitel. I **Ataris** äldre kartonger till t ex **Pac-Man** går det att lägga i nio stycken cartridges. Hade kartongerna varit aningen tjockare skulle det gå i arton!!! I Ataris nya förpackningarna går det "bara" i åtta. Annars verkar standardformatet vara att det går i fyra cartridges eller "programmoduler" som det klumpigt är översatt till svenska... men även fyra verkar ju i mesta laget. Varför tillverkas inte förpackningar som passar till **en** cartridge? Det skulle verka mer lagom. Att det ser ut som det gör måste bero på de höga priserna. Det ska se ut som man får mer för pengarna. 625:– kronor för en Atari cartridge är mycket pengar. För mycket för de allra flesta. Priserna på andra mjukvarutillverkares spel och program är oftast mycket lägre. Ibland också bättre. **Jet Boot Jack** från **English Software** är ett bra exempel. Spelet, som finns på kassett, kostar endast 159:– kronor. Det är också mer innehållsrikt än många av Ataris egna spel typ **Pengo** eller **Jungle Hunt**. Snälla Atari, sänk priserna så att de kommer ner på en rimlig nivå. **Pole Position**, **Donkey Kong**, **Ms. Pac-Man** m.fl. är värda ett bättre öde än att bara stå kvar i dammiga lagerlokaler.

Vectrex nedläggning i USA gjorde också att **Speldata** gick i konkurs här i Sverige.



Varför är det så stora förpackningar till spelen? Är det för att köparna ska tro att de får mer för pengarna än de får? Snälla Atari, vädjar här Vicke Lööd, sänk priserna... För det är Atari som bestämmer mycket i den är branschen. För andra har det gått sämre...

Activision har inte längre någon svensk generalagent. Det betyder att vi får vänta på spel som **Frostbite**, **Decathlon**, **Robot Tank** & **Pitfall 2**.

Odyssey 2, d.v.s **Philips**, har lagt ner tillverkningen av sitt TV-spel.

På arkaderna i Amerika går det nu att spela **Donkey Kong 3**, **Pac-Man Jr.** och **Pole Position 2**.

Intellivision har gjort några av sina spel till **Colecovision**. **Burger Time** och **Bump N' Jump** är först ut. Vi får väl se om dessa godbitar når våra breddgrader.

Från **Epyx** kommer **Silicon Warrior**, **Lunar Outpost**, **Gateway To Apshai**, **Dragonriders of Pern**, **Pitstop** och **Jumpman Junior** till **Commodore 64** och Ataris datorer.

Från **Synapse** kommer **Quasimodo**, **New York City**, **Alley Cat**, **Dimension X** och **Sentinel** också för Atari eller Commodore 64. Colecovisions dator **Adam** verkar bli för dyr att sälja i Sverige. över 12.000:–.

Efter **Astro Chase**, **Flip & Flop** och **Bristles** kommer **First Star Software** ut med ännu en dunderhöjdare: **Boulder Dash**. Något snyggare har vi aldrig sett.

Kom ihåg att det var här du såg det först.

Vicke Lööd

Ansvarig utgivare: Jan Törnqvist
Tryck: Civiltryck i Köping.
Sättning: Fotosats & Originalproduktion AB, Stockholm.
Redaktion: Daniel Törnqvist. Konsulter: Lars-Göran Nilsson och Dick Blomberg.
Layout: Håkan Widestedt och Ove Maniette.
Fotograf: Håkan Widestedt. Teknisk redaktör: Per-Åke Welin.
Annonsförsäljning och annonsbokning: Anne Fant 0764-616 67.
Adress: Joystick, Box 6043, 102 31 Stockholm 6.
Förfrågningar och prenumerationer: Endast brev.

EXTRA RABATT + OSLAGBARA, OTROLIGA

PRISER!

Venture
för Atari 2600
99:–





Wizard of Wor
för Atari 2600
99:–



Gorf
för Atari 2600
99:–

Smurf
för Atari 2600
149:–





Mouse Trap
för Atari 2600
99:–

Carnival
för Atari 2600
99:–





Donkey Kong
för Atari 2600
149:–



Mouse Trap
för Intellivision
99:–



Donkey Kong
för Intellivision
149:–



Carnival
för Intellivision
99:–

EXTRA!

50 KRONORS RABATT VID KÖP AV KASSETTER

Härmed tackar jag Ja till detta fantastiska erbjudande och beställer följande kassetter. Om jag beställer två eller fler kassetter får jag rabatt på 50 kronor. Jag skickar inga pengar utan betalar spelkassetterna (plus postförskott) när de kommer.

Namn: ....

Postadress: ....

....

- ☐ Donkey Kong, Atari 2600, 149 kronor
- ☐ Carnival, Atari 2600, 99 kronor
- ☐ Gorf, Atari 2600, 99 kronor
- ☐ Wizard of Wor, Atari 2600, 99 kronor
- ☐ Mouse Trap, Atari 2600, 99 kronor
- ☐ Venture, Atari 2600, 99 kronor
- ☐ Smurf, Atari 2600, 149 kronor
- ☐ Donkey Kong, Intellivision, 149 kronor
- ☐ Carnival, Intellivision, 99 kronor
- ☐ Mouse Trap, Intellivision, 99 kronor

SPORT&FRITID
BOX 6043
102 31 Stockholm 6